LA RIVISTA DEI VIDEOGIOCHI

GAME power

50

Maggio 1996 - Lire 6.000

SPECIALE AOU SHOW
I RISULTATI DELLO SCONTRO NAMCO-SEGA

BIO HAZARD
LA CAPCOM PASSA ALLO SPLATTER

TEKKEN 2
LA RISPOSTA DELLA NAMCO A VIRTUA FIGHTER 2

ADIDAS POWER SOCCER
IL MIGLIOR CALCIO DEL MOMENTO?

Help
TEKKEN 2
BIO HAZARD

PANZER DRAGOON 2 • WARRIORS OF FATE • KING OF FIGHTER '95 • PSYCHIC DETECTIVE • GRADIUS DELUXE PACK • THE NEED FOR SPEED • MAGIC CARPET • CHORO Q • VICTORY GOAL '96 • BRAIN DEAD 13 • VAMPIRE NIGHT WARRIORS • GUN GRIFFON • PUZZLE BOBBLE 2 • FIRE PRO WRESTLING • WWF WRESTLEMANIA •

GAME POWER - Pubblicazione mensile - Spedizione in abbonamento postale /50% Milano

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
nº 784 del 23/11/91

EDITORE

STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100154
Fax: 02/ 33104726

SEDE DELLA REDASIUN

La Redazione risponde al numero 02/ 33100154 tutti i giorni dalle 15 alle 16 per informazioni generali e il giovedì dalle 17 alle 19 per gli Help.

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ

L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66106513

MEGA DIRETTORE INDISPENSABILE

Riccardo "Rical" Albini **(ralbini@linux.infosquare.it)**

GARANTE DI PRODUZIONE

Alberto "AlKross" Rossetti
(alkross@linux.infosquare.it)

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE

Benedetta Torrani

COLLABORATRICI DI REDAZIONE

Franca "Esperta" Badioli, Serena "Massimo" Rubini

CAPO RIADATTATORE

Giorgio "Zundapp" Baratto
(random@bbs.infosquare.it)

LA RED/AZIONE

Tiziano "Home Page" Toniutti, Claudio "Parigi" Tradardi **(trust@bbs.infosquare.it)**, Carlo "Focaccia" Barone **(cbarone@linux.infosquare.it)**

INCOLLA-BORATORI

Paolo "Foto" Cupola, Max "Sony" Sacchi, Marco "Studente" Rana **(mrana@inrete.it)**, Nicolas "Nicolasan" Di Costanzo, Davide "Vescica" Soliani, Antonio "Accendino" Micciulli, Paolo "Pizza" Verri, Gualtiero "Yah" Cannarsi, Alex "Internetto" Pasetto, Giuseppe "UK" Principe, Giorgio "Matite" Bassani, Francesco "Antonio" Barni

GAME OVER FAN CLUB

Zia Marisa, King, Han Solo, Zio Eufemio, Massi, Stacy, Crystal, Mondo Bit, Chicca

MASSIMO RISPETTO A:

GREENPEACE, Troleblues, Gli Arivo, 'A gialla, Purificazion, MBF, Kuscino, DBM, Procopio, Miki, Piggiu, Crash Man

ART DISTORTOR

Marumba "Te ne vai o no?" Orrù

IMPAGINAZIONE ASTROFISICA

Roberta "Tuh tan kamùn" Asmeri, Gian Vittorio "Richardgere" Cutri, Sara "0183" Fort, Davide "Laudrup" Candiani

FOTOCOMPOSIZIONE

Typing (MI)

STAMPA

Valprint s.r.l. via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE

SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66030.1

ARRETRATI e ABBONAMENTI

Arretrati: Lire 12.000 Abbonamento annuale Lire 55.000. Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO - Tel. 02/33100413

GAME power

SOMMARIO 50

LA COPERTINA

IL GIOCO DI CALCIO PIÙ ATTESO DEL MOMENTO ARRIVA, FINALMENTE, NEI NEGOZI. LA PSYGNOSIS FA UN OTTIMO LAVORO IN ATTESA DI F1

"MA ALLORA VOI LO FATE PER VENDETTA!"
A. MASELLI

TEKKEN 2

PAG. 86

LA NAMCO TORNA ALLA CARICA CON IL SECONDO EPISODIO DEL MIGLIOR PICCHIADURO PER PLAYSTATION

SOUL EDGE

PAG. 32

INTERVISTA AI PRODUTTORI DEL NUOVO GIOCO DESTINATO A STUPIRE

Help

I DUE TITOLI DI PUNTA DELLA PSX DI QUESTO MESE SVELATI IN OGNI LORO SEGRETO, *TEKKEN 2* (1ª Parte) E *BIO HAZARD*

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

L'APPOSTA

PAG. 4

SE GLI SQUILIBRI LETTERARI DI UN "PACCIANI" IN ERBA VI INTERESSANO, LEGGETE LA POSTA DI APECAR

BOTTA E RISPOSTA blues

PAG. 10

A.A.A.CERCASI PERSONALE SERIO E REFERENZIATO PER RISPONDERE AI LETTORI

PANZER DRAGOON 2

PAG. 94

IL SECONDO EPISODIO DEL DRAGO DELLA SEGA NON RIESCE AD APPASSIONARE COMPLETAMENTE

BIO HAZARD

PAG. 90

UN GIOCO VIOLENTO MA SENZA DUBBIO DIVERTENTISSIMO

SATURN

Gradius Deluxe Pack	106
Gun Griffon	136
The King of Fighters '95	100
Linkle Liver Story	112
Panzer Dragoon Zwei II	94
Victory Goal '96	110

PLAYSTATION

Adidas Power Soccer	56
Bio Hazard	90
Brain Dead 13	120
Choro Q	126
Cyber War	123
Fire Pro Wrestling	128
Geom Cube	139
Hyper Crazy Climber	118
Magic Carpet	108
The Need for Speed	124
Psychic Detective	98
Puzzle Bobble 2	134
Tekken 2	86
Vampire The Night Warriors	115
Warriors of Fate	96
Wing Commander III	132
World Soccer Winning Eleven	104
WWF WrestleMania	131

L'APPOSTA

ALESSANDRO

È Pasqua, è Pasqua! Non quando voi leggerete, ma quando io scrivo: la domenica della resurrezione vale quanto ogni altro giorno qui a Game Putrido e quindi si sgobba in levare e in battere. Maledetti chiodi che assicurano le flaccide chiappone alle rancide sedie della redazione periferica! Fosse per noi correremmo per i campi col retino per acchiappare le farfalle e poi anelare al ricongiungimento col Cosmo e il Tutto vedendole volare via, ma a parziale consolazione ci sono ancora le uova di cioccolata dell'anno scorso. Le sorprese non scadono e quindi chi se ne frega. D'altra parte questo è il numero 50, e questa allo Studio Vit è una buona scusa per brindare con ottimo Sciampagn addizionato con la Frizzina, una finezza di cui il CdR non può assolutamente fare a meno quando si tratta di santificare le feste.

Apecar

L'APPOSTA
di GAME POWER
via Aosta,2
20155 Milano Pianeta Terra
E-Mail: Apecar@linux.infosquare.it

VALERIO

Di Salerno ha trovato il modo di scriverci tramite Internet e prega Dio per una sua resurrezione su queste pagine.

CINQUANTA DI QUESTI CINQUANTA

Da un po' di tempo ogni mito è caduto (compreso quello dell'uomo di Conegliano), ci ritroviamo un po' tutti senza punti di riferimento e ci accorgiamo troppo tardi che tutto è cambiato. In questo tempo, si diceva, un po' tutti chi più chi meno, rivolgiamo lo sguardo all'indietro a ciò che fu. Personalmente io desidererei alzarmi la mattina e ritrovarmeli tutti lì di nuovo, tutto come prima come se nulla fosse cambiato: Craxi Andreotti e De Mita, Coppi e Bartali, Franco e Ciccio, i film di Pierino, il buon vecchio Trash di una volta, tutto come se niente fosse successo - scoprire che tutto è tornato come ai bei tempi, i cari vecchi anni 80, il Napoli che vince lo scudetto, l'Italia che vince il Mundial, il Carosello, il Commodore 64, lo Spectrum ZX (sia maledetto per l'eternità) e pure il Colecovision. Rivoglio gli 8bitte, rivoglio la mamma che mi sgrida perché non ho fatto i compiti. Rivoglio tutto com'era, porca la zozza! Rivoglio la domenica che mio padre mi compra il Topolino, voglio la marmellata di nascosto, rivoglio le figurine Panini, quando Maradona valeva 20 figurine! Rivoglio Mazinga, Goldrek e Gig Robò e pure Bonolis a Bim Bum Bam. Ridatemi i Masters e i giochi su cassetta. Rivoglio tutto com'era prima /tutto com'era prima/ tutto com'era. Torniamo indietro! Fermate il mondo! A morte il consumismo e tutte le parole che finiscono in ismo. I TG della Fininvest, MTV, la 2nda Repubblica, Capitan Findus (questo per sfizio mio).

Carissimo ed extrasistolico treruote, chi ti scrive sono io e con questo siamo apposto. Lo sfogo di cui sopra è un'amara constatazione del fatto che, ben presto, ci ritroveremo a giocare con scatoloni da 128 bitte con grafica a ologrammi senza però riuscire a provare le stesse emozioni che avevamo con *Galaga* & company. Sarà un fatto di diversa mentalità (stiamo diventando vecchi), di mancanza di spirito o di semplice suggestione nostalgica, sarà anche così ma io noto un certo distacco nei giochi di oggi, una mancanza di quel tocco di umanità, genialità, di puro e semplice divertimento che rendeva il tutto unico e imperdibile. Fondamentalmente sono un fottuto nostalgico (se per caso non si era capito), ma non per questo scarto a priori tutto quello che è nuovo, diciamo che siccome è inevitabile tento di accettarlo (ho una PSX). Quello che proprio non sopporto sono le conseguenze di tutto ciò: i videogiochi sono diventati di massa quasi universale ed è per questo che sono vincolati nella produzione industriale (come hai detto anche tu nel n. 44), sono stati colpiti dalla cosiddetta sindrome da R.e.m., (cfr. M.Santoro) che sarebbe quell'odio,

SPAGNOLINI A.

È bloccato in *Final Fantasy 3*: qualcuno in ascolto?

LUNA TONDA

Ha definitivamente sclerato via la scatola cranica e dopo le cassette coi suoi amici che cantano mi invia un chilo di illegali fotocopie di un libro tra l'altro interessante.

CIOCCHETTI CRISTINA

LUCA CHERCHI

misto a misantropia quando senti, all'inaugurazione di un maledetto discopub per fighetti, la versione mixata & inguaiata di *Losing my Religion*. A quel punto pensi "ma come?!? I R.e.m. li ho inventati io!". Sarà anche sbagliato ma per me è naturale. Insomma, una volta eravamo una setta, adesso siamo una religione ed è ovvio che le differenze si sentano sia nel bene che nel male (soprattutto).

Mimmo de Stefano, Cimitile (NA)

Dopo il morbo della Mucca Pazza è giusto che il mondo della Scienza affronti la ben più temibile piaga che tu, amico mio, hai inequivocabilmente contratto. La sindrome cosiddetta dell' "Albini andante per i cinquanta", terribile dissenteria ormonal-psichica, germe inestirpabile, gramigna attorno alla spina dorsale. Il sole viene ancora da oriente e affonda a ovest, tu corri per raggiungerlo ma ogni giorno che passa lui è più veloce di te. Non disperare comunque, a tutto questo si può porre rimedio con il suicidio. Intanto che calcoli la distanza tra lampadario e pavimento ti posso dire che in un certo logico senso l'ingrandimento del mercato si porta appresso una segmentazione del mercato stesso tanto più dettagliata, quanto più è forte l'espansione. I picchiaduro a forza di allungarsi hanno morso quasi tutta la coda che avevano, non in termini di tecnica ma come genere in sé. Potremo sempre metterci tuta e casco e prendere a cazzotti l'aria in alta risoluzione, ma il concetto rimarrà quello. Dato che sarebbe impensabile - e letale -uniformare tutta la platea videoludens su codici, convenzioni e generi, arriveranno delle idee originali che faranno riscattare la macchina dei brividi. Sulle console sarà più difficile perché per ora il pubblico è particolarmente mirato, ma su PC il miracolo sta già avvenendo e non è rarissimo beccare giochi incredibili come Bad Mojo, quello dello scarafaggio, accanto a megaproduzioni al platino da milioni di dollari. È la reazione endocrina del meccanismo stesso che uccide delle sue parti per poter sopravvivere, cambiando forma e cercando nuove basi. Anche la Nintendo ha dovuto prendere atto dell'importanza di texture e poligoni, e i giochi dell'NU 64 non potranno concedersi il lusso di una giocabiltà altissima e di un'estetica di classe: la grafica dovrà appiattirsi sul gusto comune, essere bella e far cadere la mascella. In questo particolare caso il processo porta a un peggioramento, ma è vero anche che a ogni reazione ne corrisponde una equivalente e opposta: si potranno formare delle nicchie dove particolari diramazioni della genealogia videoludens (e relative riviste, se spera sempre) potranno prosperare, all'ombra del grande bazaar. Questa qua comunque è una profezia ottimistica ma, insomma, noi stiamo festeggiando il numero 50 pasteggiando a base di alcool annaffiando il tutto con del buon vino. Parti viaggiatore, che per anni sui mari ti sei avventurato, ma parti, che ancora molto per te deve accadere... è la generazione Hic!, guarda avanti e cammina di sbiego.

ASCELLA D'ISOLAMENTO

Ape! dimmi perché tutti i videogiochi sono diventati uguali! Sono stufo, ho venduto Saturn e Playstation per la noia che mi hanno saputo dare con dei meravigliosi giochi da 100-120 mila che a) si finiscono in tre ore, b) sono esattamente uguali al precursore/seguito, c) non richiedono (a parte sporadici casi, vedi *U.F.O.*) un minimo

di materia grigia. Ma anche in questo caso perché devo comprare *Ufo* a 120 sacchi quando per PC lo vendono in edicola (e in più mi occupa da solo una memory card!)? Situazione console: i picchiaduro si commentano da soli, tutti uguali a parte il nome delle mosse speciali (infatti il modo di eseguirle è sempre uguale) sono stanco di fare oriuchen e aduchen!!! Simulazioni sportive valide finché a) non trovi la posizione dove fare sempre goal/canestro, b) non hai fatto talmente tante volte il giro di una pista da esserti completamente alienato. Gli shooter, per lo più vecchi titoli incipriati a dovere oppure nel migliore dei casi pseudo-3d-su-binario-non-ti-muovere-che-esci-dallo-schermo e finalmente i platform!!! Da Mario in poi tutti uguali: il nostro eroe può correre, saltare, arrampicarsi, sparare e accovacciarsi in sei bellissimi mondi tutti da esplorare, pieni di passaggi segreti, insidie e pugnette varie. Le cose su PC non cambiano molto... solo cloni di *Doom* o qualche conversione da console datata due anni (ho escluso ovviamente le simulazioni solo per ultra esperti del settore). Infine una domanda che mi sono posto in questi mesi: perché la gente compra *Mario 5* o *Sonic4*? Perché il primo era fatto bene! E gli è rimasta voglia di giocarlo esattamente come rimaneva la voglia di giocare a *DOOM* una volta finito! Ma dopo i livelli aggiuntivi uno si rende conto di essere bello che saturato di quel gioco!! Questo è *Mario 2 3 4 5*: 100 LIVELLI AGGIUNTIVI DEL PRIMO ma la gente come me si romperà prima o poi!!!

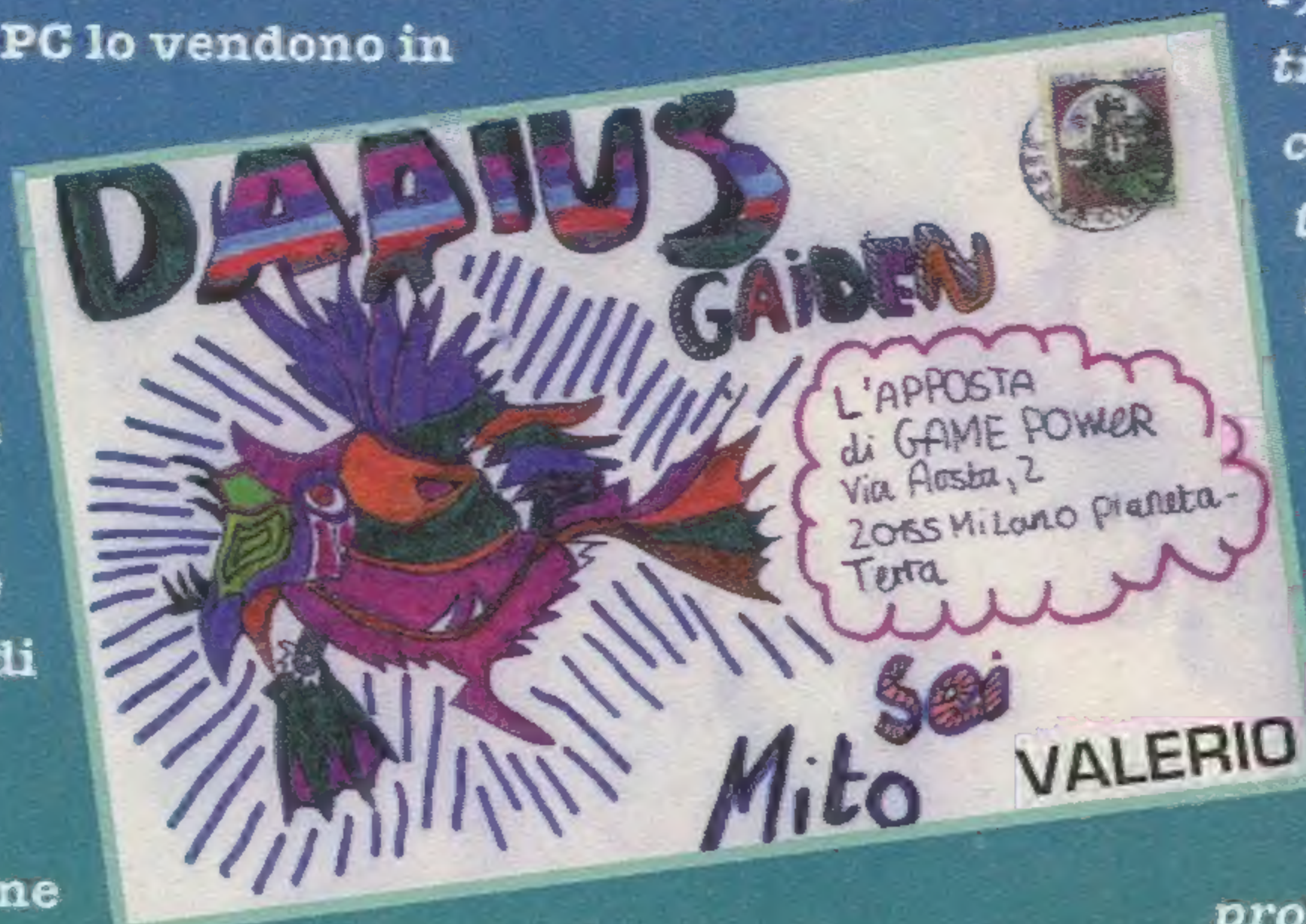
P.S.: in Emilia (poi, parliamoci chiaro, Bologna o Modena) ricorda non c'è ristorante che sappia fare i tortellini bene come quelli che fanno le nonne quindi se li vuoi mangiare decenti manda la Zia Marisa a imparare qui a Bologna (idem per le lasagne) (*per le lasagne abbiamo Random che è un maestro, NdR*). Per il viaggio al massimo ti posso offrire Rocca Pitigliana dove c'é un meraviglioso dancing.

Salut,

Macs Bo

DARIUS GAIDEN
L'APPOSTA di GAME POWER Via Aosta, 2 20155 Milano Pianeta-Terra
Sei Mito
VALERIO

PICCINELLI D.
È capitato in una classe di fessi, ma se capitava qui era peggio. Sure.

Ho precettato la mia, di nonna, per tutto il periodo di Pasqua costringendola a produrre fino ai limiti del surplus lasagne e pasta al forno in generale, a beneficio della panza mia e del ventre redazionale tutto. Chi apprezza di più pare essere Random che, dopo le recenti scottature di cuore si riprende con lo scottadito dell'abbacchio: il caporedante è in procinto di trasferirisi qui nella redazione periferica per controllare l'andamento dei lavori, farsi gli affari suoi e sopra ogni altra cosa, pascere e mescere a spese del trerote. Ha scoperto solo ora di avere un'indole tutto sommato romana e lontana dalle nebbie monzesi a cui finora era costretto e tra una panzanella e l'altra, abbiamo considerato le tue osservazioni come punti già ampiamente trattati, per cui le soluzioni si riducono a: 1) non comprare i giochi che ti sembrano moralmente indecenti e 2) Non comprare i giochi che ti sembrano tenicamente inaccettabili oltre che palesemente copiati. Nel primo caso non dovresti giocare a Yoshi's Island o Mario Kart 64 perchè hai già giocato Mario e Pole Position, nel secondo caso puoi risparmiarti il bagno di picchiaduro. Il problema non è tanto tuo, quanto di quelli che questi giochi li comprano: il mercato funziona come un microprocessore, per meccanismi di causa/effetto: se la gente vuole le mosse aggiuntive per un gioco vecchio di tre anni e vuole anche pagarle care, il mercato non si tira indietro. Non sono i videogiochi a essere brutti, sono i calcoli matematici che ci stanno dietro. Ma, voglio dire, c'è San Remo e San Scemo e San'Frattàmo, c'è questo, quello e quell'altro ancora. Prima o poi qualcosa deve cambiare se non si vuole morire per autoconsunzione come nel 1984. E chi deve cambiare prima o poi cambierà. Ma Game Polpo? Fosse che queste qua sono soltanto pagine aggiuntive del numero uno? A giudicare dalla qualità della carta, no. Quelle vecche reggevano meglio le macchie di sugo, provare e verificare.

BORRELLO G.
Di Bari scrive una bella lettera sul Saturn discretamente impubblicabile perchè TROPPO lunga. Una sintesi aggiornata al solito indirizzo...

SE PRODUCO SEMBRA CHE CONVENGA

To: apecar@linux.infosquare.it
From: g.tabbita@agora.stm.it (Ryo)
Subject: Chez Zia Marisa

Ciao Ape, ho provato a collegarmi su UNCI.NET alla Pizza's page di Auntie Marisa e il risultato è stato un bel UNKNOWN DNS ENTRY... come vi permettete di dare queste fake?? Per colpa vostra ora moriremo tutti di fame, ci contavamo!!

P.S. Game Power ha il suo GameOva, per quale motivo Infosquare non deve aprirlo? Date la paginetta alla zia così saremo tutti più allegri e felici! Tanti saluti!

Ryo

Grandi cambiamenti sono nell'etere fognoso di Game Pachiderma. Su questa cosa della pagina WWW di Zia Marisa se ne sta discutendo seriamente, quello che ci blocca per ora è lo scarso numero di lettori di GP con un accesso a Internet, inversamente proporzionale a quello di ZETA che, per contro, non conoscono Zia Marisa come invece dovrebbero. UNCI.NET comunque potrebbe diventare una realtà prima del previsto, considerando che il protagonista dell'imminente megakolossal interattivo The Ripper (Take 2) si chiama Vince Magnotta, come l'infinitamente più noto e meritevole Mario Magnotta, premier nella bestemmia urlata residente in Abruzzo e assunto alla gloria eterna con una semplice cassetta, senza supporto digitale. Non conoscete Mario Magnotta? Probabilmente il primo file sul WWW di Zia Marisa sarà proprio un WAV delle più note performance del Maestro, ma non ditelo alle vostre mamme e non collegatevi dai computer dell'oratorio.

SEMBRARE SCEMO E PENSARE VELOCE

Insomma, bah, non mi sembrano cose da fare, mi hai detto di portare la marmellata di farri e l'ho portata, di portare la PSX con il gioco che Game ciPolla definisce un gran tokko di gioco (cfr. *Total EnBiEi 96*) e che dicono sia bello perché reale... Ma ora, arrivo a casa tua dove Zeta è la Password e mi dite che in fondo non è poi così bello e rimane sempre un gioco per console, non raggiunge i livelli di *Nba Live 96*. Hustler... ho fatto una figura barbogia con quell'animale che sta in fondo, nell'ultimo banco, persona affezionatissima ai coloranti di capelli di Rodman che praticamente sa anche quando il giocatore numero 56 degli Orlando mangia la suddetta marmellata di farri. Ma cavoli perché dite che le console fanno solo giochi d'azione e non simulativi? Risponde il mil alter-ego/double ganger/la mia ombra/il mio me stesso/la mia seconda incarnazione: ma scusa, le console hanno un target molto meno elevato (età) rispetto a un computer, tutto qui! Certo, è anche vero che ultimamente con i prezzi delle nuove Ninjaconsole sta cambiando un po' tutto, ma devi anche renderti conto che la marmellata ai farri fa veramente ribrezzo, quasi disgusto.
Non degnarti di rispondermi
..................Aloha.

Mattia Ravanelli

Volevo approfittare di questa lettera per anticipare che dal prossimo mese partirà in via sperimentale un piccolo organo simbiotico dell'Apposta dove verranno inserite (almeno in parte) quelle lettere che per un motivo o per l'altro sono giudicate, nel panorama editoriale di questa penisola a mollo, relativamente/parzialmente/completamente impubblicabili. Da quando ci affidiamo alle tipografie del sig. Tymothy Leary (donde la carta nuova) abbiamo la certezza che le pagine di Game Papavero contengono dei componenti oscuri e segreti (rifiutati dalla Coca Cola Company tempo addietro) che producono un certo effetto sui lettori, nella fattispecie attivano zone particolarmente ricettive e sconosciute dell'encefalo. L'effetto è molto maggiore a quello ottenuto sniffando, ad esempio, un libro di matematica e finalmente potrete chiudervi in bagno con un altro tipo di rivista, una tantum. Avete capito adesso il vero motivo dell'aumento del prezzo di copertina? Conosci Game Power, conosci te stesso.

STEFANO GIANNATTASIO

PALOMBI IVAN

Si è stufato di spendere soldi per console che dopo sei mesi sono da buttare.

DUOMO G.

Scrive lettere e poi le piega a forma di aeroplanino, e infatti volano benissimo giù dalla finestra.

UNA SCATOLA DI CEFALO

I'm still alive carissimo Tiziano, innanzitutto complimenti per l'ottimo lavoro e il recente speciale sul Nintendo 64 veramente esauriente. Sempre riguardo al suddetto speciale però se da un lato si è finalmente visto qualcosa di concreto da un altro sorgono spontanee alcune perplessità sull'operato della Grande N. Per dirla tutta hanno veramente rotto con questi ritardi, ma vi rendete conto che ci prendono per il culo dal 93, praticamente l'allora Project Reality era sì aria fritta (un po' come il CD Rom per Snes) e si sono fatti tre anni di pubblicità gratuita a suon di belle parole e impressionanti demo su macchine da 60 milioni. Inoltre lo stesso hardware non è così radicale come ci si sarebbe potuti aspettare da una macchina che esce con un anno e mezzo di ritardo rispetto alla concorrenza e non è la prima volta che la Nintendo si trova in una situazione del genere (ricordi...). Nessuno mette in dubbio la capacità della Nintendo di creare grandi giochi (proprio per questo passai dal Megadrive allo Snes anni fa) ma sappiamo come è andato a finire il mercato dei 16 bit che non ha visto un reale vincitore. Tornando al discorso hardware il NU64 sembra una versione neanche troppo pompata della PlayStation. Il processore (R4200) è un'evoluzione dell'R3000 sempre con architettura RISC (una discreta evoluzione comunque, NdR) e come la PS-X non ha alcun chip dedicato alla grafica 2D. Entrambe le macchina fanno quindi della grafica tridimensionale il loro punto di forza. Spulciando poi qualche scheda tecnica si scopre che per avere un numero di poligoni su schermo al secondo paragonabile ai livelli di una PlayStation bisogna rinunciare a gran parte degli effetti speciali hardware compreso il tanto decantato Z-Buffering. Lo so che valutare una console dalle specifiche tecniche è triste, ma dal momento che non è ancora uscita... la CPU comunque è estremamente potente e può garantire un 3D fluidissimo rispetto agli attuali 32 bit. Altra nota dolente, le cartucce, ROM con tempi di caricamento uguali ai CD (Rom per l'appunto). Lo stesso lettore a dischi ottici - altra spesa - avrà a quanto pare una velocità di trasferimento di 600K/sec, niente di sostanziale. Cartucce per NU64= CD Rom con meno memoria, più veloci ma più costose? Si parla già di cifre attorno alle 250.000: un altro Neo geo? Sarebbe interessante sapere cosa ne pensano gli altri lettori. Alla prossima,

Roberto Macchi, Milano.

Grazie prodigo lettorante, per questo buon riassunto di tre anni di bagaglino da dopolavoro. L'argomento è caldo e le lettere che arrivano in proposito sono parecchie, tutte comunque incentrate alla fine sul costo dei giochi, che è un particolare mortale se si confermerà aderente alle cupe previsioni: con il prezzo del NU64 più Mario Kart

vi comprate un Go Kart vero e ci potete anche appestare la famiglia coi gas di scarico. *Le caratteristiche dell'NU64 nel frattempo sembrano migliori di quanto letto finora e, alla fine, credo che il confronto con la PSX non sarà proprio onesto (nei confronti della PSX), ma è innegabile che Miyamoto ha fatto la fine di Pippo Franco, entrambi destinati a grandi cose ed entrambi finiti a servire i padroni (la saga di Zelda è seminale almeno quanto "Quel gran pezzo dell'Ubalda, tutta bona e tutta calda", una pellicola di cui vi consiglio la visione). Prevedo, da acuto osservatore del mercato quale sono, un'accoglienza alla nuova macchina piuttosto freddina, anche in virtù del fatto che non solo la Nintendo è in ritardo, ma sta anche facendo le cose in fretta per arrivare in tempo. Le cartucce comunque sono Rom nel senso che contengono delle ROM che possono solo essere lette, e sono quindi ad accesso istantaneo: i CD Rom si chiamano così perchè non è possibile scriverci sopra (ROM sta per Read Only Memory, memoria di sola lettura). Per quanto riguarda la data di uscita da noi l'NU64 arriverà tardi non per colpa della Nintendo, sicuramente: è con le Poste Italiane che ve la dovete prendere, pare che la Sega abbia una quota anche lì. Vedi che cosa succede con la privatizzazione selvaggia? Noi stiamo lottando per far diventare lo Studio Vit un'azienda di stato ma la vediamo ardua. Forse per il numero 100 il consiglio dei Ministri deciderà sulla sorte di Albini e magari, incredibile dictu, voi potrete giocare a Super Mario 64.*

BAD CAT

Si autoproclama **Lord** e si fa foriero dei prossimi programmi di casa Capcom: un picchiabove con 24 personaggi estrapolati dalle verie saghe. Bah.

GUAROSCI L.

Di Enna crede che io conosca le mosse speciali di *Dragon Ball Z*, ma così non è, sorry.

CITY'S PK ENERGY

DE ROSA SALVATORE

Guai a voi, anime prave! Guai a voi o lettori! Da oggi in poi l'angolo dell'Apposta non è più libero! Sono l'occhio che controlla ogni vostra singola, misera letterina! Ah Ah Ah! Sono ... IL GUARDIA DI POSTA! C'è un lettore che voi di GP proprio non riuscite a sopportare, ma che proprio non potete mandare all'altro paese? Niente paura, ci sono qui io. Carissimo Ape, prima di alimentare il camino di casa tua (sempre che tu abbia una casa!) con questa lettera, ti consiglio almeno di disturbarti a leggerla. Ebbene, sono pronto a far sentire la mia voce contro un letterunculo: Massimo Agnese di Udine (sul famigerato n. 47). caro Massimo, credi davvero di essere in grado di giudicare quali lettere pubblicare su Game Power? Povero illuso! Pensi che le domande da te proposte siano a un livello d'intelligenza superiore rispetto a quelle degli altri lettori di GP? Povero demente!!! Credi che domandare se sia più potente il PSX o il Saturn significhi fare una richiesta stupida? Prova tu a risparmiare tutta un'estate allo scopo di portarti a casa una di queste due macchine e poi scoprire che quella che hai comprato, sul mercato proprio non va. Reputo molto più bambinesco chiedere se Saturn e PSX siano in grado di leggere i CD audio, visto che ormai anchei muri sanno la risposta. D'altronde, cosa vuoi che importi a un possessore di Saturn se un giorno potrà usare la sua console come un videoregistratore o una lavatrice, quando fino a pochi mesi fa, prima dell'uscita di *Rally* e *Virtua Fighter II*, la situazioe poteva mettersi davvero male? È completamente naturale che ora comincino a fioccare domande del tipo "meglio *Tekken* o *VF2*?" Concludo chiedendo A TE di alzare un po' il livello di intelligenza delle tue lettere, con domande utili a capire il delicato mondo delle console, chiaro?

Il Guardia di Posta

P.S.: so che forse scatenerò un putiferio, ma quando ci vuole ci vuole!

Oh meno male, qualcuno che tiene sotto controllo tutto gratis lo stavamo proprio cercando. Credevamo di averlo trovato ma anche Paolo "Stylz" Verri alla fine ha preteso la mano sul cuore dall'editore e tutti i sogni sono andati in fumo. Ce ne vorrebbero di più come te, ce ne vorrebbero, ma senza probabilmente si sta anche meglio: Guardia di Posta, fai il tuo dovere e comincia a sperimentare con le tecniche di autosterminio. Che poi comunque non faresti neanche troppi danni, ma sì, continua, veglia su tutti noi, tanto i Garanti valgono quello che valgono, almeno il nostro è gratis di principio, però ti vogliamo più pesante sugli insulti. Burp. Allegria, allegria, che a parte inconvenienti tipo questo, altri 50 numeri dell'Apposta non ve li dovrebbe togliere nessuno, sicuro come le tasse (speramo). A quali alte vette dello spirito e quali bassi picchi della dignità porta la fame, ah sì.

FIERRO V.

Si chiede se le nuove console non si possano confondere con le vecchie...

IL SIGNORE

Del Silenzio non trova un solo motivo per non buttarsi in un pozzo nero. Qui da noi tutti sono pronti a dargli una pacca sulla spalla.

BOTTA E RISPOSTA blues

Piangiamo noi stessi perché causa del nostro male, e paghiamone il fio. Questo maledetto box tondo l'abbiamo voluto e adesso ce lo teniamo. Ritagliatelo e giocateci a pallone, mettetene una decina da parte per l'albero de Natale, ignoratelo, fate come vi pare.

Ciao Ape, rispondi e pubblica la mia minuscola letterina, così io sarò contento:
Ci sono in vendita video CD per PlayStation?

Andrea Matrapasqua, Collecchio

Vedremo mai girare film interattivi, enciclopedie e altri prodotti multimediali, finora appannaggio dei PC CD Rom, su console tipo PSX o Saturn?

Gerolamo Zippetti

Tutti e due dovrete spettare il giusto tempo da spettare. Probabilmente non si vedrà niente di simile a breve, almeno fin quando i capoccioni che decidono si renderanno conto dell'esistenza di questo tipo di domanda. Per ora quella che c'è è coperta da una valanga di gente che urla "poligoni", strano che non intervenga la neuro.

Uscirà mai la versione PSX di *Duke Nukem 3D*? È possibile collegare in link una PlayStation italiana e una giapponese/americana? Avranno mai modo i possessori di PSX di collegarsi a Internet?

Francesco "Felix" Feliciani

Dukarulla 3D dovrebbe venire fuori in qualche modo. Sui collegamenti tra macchine extracomunitarie so poco, ma non dovrebbero sorgere particolari problemi, se nessuno se ne è ancora uscito con un adattatore. Internet diverrà accessibile ai consolari dal prossimo anno, ma finquando le conzoles non avranno tastiera non potrete mandarci le E-mail e io trascriverò sempiternamente.

Voglio subito sapere cosa ne pensate del gioco *Flashback* per Super Nintendo: com'è rispetto alla versione Amiga? Basa la sacca,

Duccio

Di Flashback pensiamo che sia un gioco vecchio. La versione SNES comunque è uscita dopo quella Amiga e quindi è leggermente più giovine. Bel gioco, comunque.

Senti Apecar, mia sorella mi sta assillando... vuole sapere se c'è il gioco di *Sailor Moon* per Mega Drive. Ah, un'altra cosa, a me sembra che *Street Fighter Zero* abbia la grafica di un normalissimo picchiaduro per MD. Uscirà anche per la mia console?

Christian

Ti rispondo perché sventuratamente porti il nome di una vecchia gloria del pop melodico nazionale, che mai abbiamo dimenticato ma che per i più appartiene ormai al passato nebuloso (e che recenti cronache davano per aspirante suicida! Ma subito dopo Sanremo...). Per Megadrive e SNES nun c'è gnente da fa, ma tanto c'è l'altro Street Fighter *che è pure meglio, chevvefrega...*

Eclettico Ape Poncho Botto, come mai nelle versioni casalinghe di *MK3* manca lo schermo del cimitero (the Graveyard)? E perchè sul retro della scatola di *MK3* per El Mitic c'è uno screen shot del Pit3 con una voragine arancione sullo sfondo, invece delle solite statue giganti?

Andrea Galli

Ma mica faccio l'Oracolo a Delfi, io. Comunque il cimitero manca perché così ha deciso il Signore delle Omissioni nelle Conversioni Lente A Caricare, e per quella storia del Mitic, Giuan Brambila dice che hai comprato un'edizione speciale che vale meno dell'altra (che comunque non ha mai visto la luce del sole).

Ultra 64 o Saturn 2 (750.000 poligoni rivestiti al secondo)?

Un Amico

Cocomero o albicocca? Bikini o monopezzo? Aspetta che arrivi la stagione e poi si vede, uomo dalle immani fregole.

Caro Apecar, posseggo una PlayStation e mi piacciono le conversioni che riguardano il basket e il calcio. Quale mi consigli tra *Actua Soccer* e *Total NBA*?

Cris

La conversione calcistica per eccellenza è quella di Roberto Baggio al buddismo, seguita da quella di Massimo D'Alema al cattolicesimo (anche lui gioca a pallone). A livello 'e Pleistèsciòn ti consiglio di aspettare che la somma giusta germogli nel porcello e poi accattarti tutti e due.

Perché non trovo la morosa?

Skateman 22

Hai lo stesso problema di Albini, e ce l'avete perché tutti e due per motivi diversi perdete tempo appresso alle riviste di videogiochi.

Perché non ci sono poster di Anna Falchi nella rivista?

La Banda Ruzzo

Perché se facessimo la foto qui da noi ci sarebbero delle mani a coprire tutti i punti più interessanti.

Gentile redazione di Gene Papao, col Neo Geo CDZ le sorti del Neo Geo CD e soprattutto dei suoi giochi miglioreranno?

Alessio Mac Cattaruzza

Solo Dio lo sa.

Resident Evil sarà prodotto esclusivamente su PlayStation?

Giacomo

Ma no, ma no, vedrai che la versione per NES prima o poi uscirà.
(Ci dovrebbe essere una versione Saturn, a parte tutto).

Perché i Game Over non sono più ispirati come quelli di una volta?

Flavio Kirk Cond

Aehm, effettivamente i Gameova di una volta erano meglio, mi sa che è un meccanismo che ha a che fare con la distribuzione delle energie, tipo Star Trek. E in parte anche con il comune che ha dichiarato non abitabili le stanze umide dove eravamo prima, e dove crescevano quei funghetti un po' inebrianti che ci mancano tanto, sì.

Mi elencate i tre titoli in ordine di bellezza che sono stati annunciati per NU64?

Luca Chiodi

Mario, Zelda, Mario Kart. *Ammesso che sarai ancora vivente quando usciranno.*

LA DOMANDA PIÙ ISPIRATA DEL MESE È:

Il pesce d'aprile di quest'anno è proprio una ciofeca!

Fabio Anderle

Ma quale? Non l'abbiamo fatto!

Pag.15

LA SONY NEL MONDO DEL PC
La società giapponese produttrice della PlayStation, ha dimostrato l'intenzione di realizzare un PC "diverso".

L'ATARI SMEMBRATA
Continua l'operazione di smembramento dell'Atari. Adesso è il reparto arcade a passare in mano alla HMS Inc.

ATARI

Pag.18

CON L'ARRIVO DI *TEKKEN 2* E *BIO HAZARD*, SI È APERTO IL CONFRONTO, SEGA VS SONY, DEL 1996

UN UOVO DI STRUZZO

La sistuazione sta nuovamente cambiando. Fino a poco tempo fa i possessori di PlayStation si preoccupavano per il periodo di "vacche magre" che sembrava aver colpito le produzioni software per la console di casa Sony. Tutto questo tornava a vantaggio del Saturn che, anche se con un po' di ritardo, è stato in grado di risollevare il livello del proprio software e, contemporaneamente, abbassare il prezzo dell'hardware, rendendosi, in questo modo, estremamente competitivo sui mercati di tutto il mondo. Com'era logico attendersi, comunque, la risposta della Sony, non s'è fatta attendere, anche se, in questo caso, i sentiti ringraziamenti dei videogiocatori dovrebbero rivolgersi verso due mostri sacri giapponesi, nella fattispecie Namco e Capcom.
Tekken 2 e *Bio Hazard/Resident Evil*, per non citare l'ottimo *Adidas Power Soccer*, hanno portato linfa nuova in quello che sembrava essere un mercato in un momento di stasi. Pur essendo due titoli completamente diversi tra loro, entrambi si piazzano su livelli di eccellenza fuori dal comune, quei titoli in grado, insomma, di far vendere, da soli, la console. Cosa che, tra l'altro, era successa in maniera paritetica anche per il Saturn, con l'uscita di *Virtua Fighter 2* e *Sega Rally*.
Mentre la voce di un'ipotetica PlayStation 2 prende sempre più consistenza, insieme all'intenzione della Sony di entrare nel mercato dei Personal Computer, pare proprio che le macchine da gioco del futuro, si trovino già nei nostri salotti, anche perché, da più parti, si levano cori di disapprovazione nei confronti dei continui ritardi che la Nintendo sta accumulando. Il prossimo passo che dobbiamo quindi aspettarci, non è certo il lancio della nuova console della grande N, piuttosto i nuovi prodotti software che la Sega ha già in caldo per i mesi a venire, e che, se il livello qualitativo degli utlimi titoli verrà mantenuto, prometto di vivacizzare la lotta per il predominio del mercato che, per il momento sembra sempre più ridotto a due sole case. Per di più, anche l'ingresso sul mercato della fantomatica M2 per 3DO, sembra ben lungi dall'essere imminente, quindi il discorso fatto per il Nintendo 64 calza a pennello anche per la nuova macchina della Matsushita.
Questo implica il fatto che il 1996, contrariamente da quelle che potevano essere le previsioni di qualche mese fa, sarà un anno che resterà saldamente in mano a Sony e Sega, e se il livello dei giochi resterà quello presente in questo momento, aspettando *Formula Uno* della Psygnosis e *Virtua Striker* della Sega, si può tranquillamente considerare un anno di tutto rispetto, senza rincorrere le chimere che, ormai da troppo tempo, vengono sventolate sotto il nostro naso. Potrà anche sembrare il discorso dell'uovo oggi e della gallina domani, ma questa volta, l'uovo, sembra davvero bello grosso.

• *Random*

UN GIOCO MUSICALE DELLA SONY

La Sony Music Entertainment (Japan) sta progettando di lanciare, per il luglio di quest'anno nella terra del Sol Levante, il suo primo gioco per PlayStation. Il titolo dovrebbe essere *Kowloon' Gate*, e pare proprio che si tratti di un'avventura che utilizzerà tonnellate di computer grafica e immagini digitalizzate, il tutto compresso in tre CD. La Sony Music Entertainment fa parte del gruppo Sony e, a giudicare dalle loro previsioni, ritiene di poter raggiungere il milione di unità vendute per la fine di quest'anno. Tutto questo nel solo giappone, confidando del numero di PSX istallate, che, sempre secondo le loro previsioni, dovrebbe raggiungere i cinque milioni per la fine del 1996.

NEWS

LA SONY AGGIUSTA IL TIRO

UN PC "CHE FA LA DIFFERENZA"

Previsto il lancio per la fine dell'estate negli Stati Uniti

La Sony Corporation, al di là di tutte le chiacchiere che si sono fatte sull'ipotetica PlayStation 2, ha annunciato, sorprendendo un po' tutti, che per la fine di quest'estate, distribuirà un "Personal Computer diverso" negli Stati Uniti.

Kunitake Ando, direttore della dipartimento dell'informazione tecnologica della Sony, ha affermato che il computer comprenderà i punti di forza dal punto di vista audio visivo proprio dei prodotti Sony e aiuterà a far diminuire la distanza tra la sala da pranzo e il mondo informatico.

Mr. Ando ha ammesso che il primo modello del computer non si differenzierà moltissimo da quelli attualmente in commercio. Ma il modello che viene già definito "della seconda generazione", che dovrebbe raggiungere i negozi nel marzo del 1997, "sara molto differente," ha aggiunto.

La macchina sarà orientata principalmente verso "l'intrattenimento", garantando sia la possibilità di mostrare film utilizzando la tecnologia DVD sia la possibilità di avere accesso a Internet. I computer della prima generazione verranno realizzati dalla Intel, in seguito all'accordo preso con la Sony il passato novembre, mentre la Sony dovrebbe curare quest'aspetto in un secondo momento.

Anche se da più parti si vocifera di un progressivo calo relativo al mercato PC, soprattutto negli Stati Uniti, alla Sony non sono convinti che la cosa possa essere tanto preoccupante, anche perché i computer si stanno spostando sempre di più verso quello che è l'ambiente in cui la Sony si trova a suo agio, quello dell'Home Entertainment. "Ci sono buone possibilità di fare affari in questo campo," è stato il commento finale della Sony.

PC E SUPER CONSOLE NEI PIANI DELLA CASA DI STAR WARS

I NUOVI PROGETTI DELLA LUCAS ARTS

La casa di George Lucas rinnova il suo impegno videoludico

Lo scorso anno è stato il più redditizio nella storia della LucasArts Entertainment, che ha tutte le intenzioni di mantenere una posizione leader nell'ambiente dell'industria dei videogiochi, pubblicando, nel corso di quest'anno, diversi titoli per PC e per le nuove console. I nuovi titoli per console comprenderanno tre giochi relativi alla saga di guerre Stellari, uno di questi sarà una versione rinnovata del classico titolo LucasArts, mentre è in progetto un titolo completamente nuovo di proporzioni, definite dalla stessa LucasArts, mitiche. In collaborazione con la Nintendo of America verrà prodotto *Shadow of The Empire*, per Nintendo 64, i classici *Rebel Assault 2* e *Dark Forces*, vedranno la luce su PlayStation, e sempre per PSX e per Saturn, *Herc's Adventures*, un'avventura ambientata nell'antica Grecia.

Insomma, anche se dovremo aspettare ancora un po', sembra proprio che la LucasArts ci stia preparando un 1996 veramente pieno di novità.

IN GIAPPONE HA GIÀ FATTO LA SUA APPARIZIONE

IL NUOVO SATURN RAGGIUNGE I NEGOZI

La macchina della Sega si rende ancora più competitiva

Come avevamo già annunciato il mese scorso, la Sega ha abbassato il prezzo del Saturn per affrontare in maniera più che competitiva la concorrenza di PlayStation e, quando finalmente arriverà, del Nintento 64. Il prezzo in Giappone adesso è di 20.000 Yen, che corrsispondono, più o meno a 320 mila lire.

Per riuscire a fare ciò, la Sega ha utilizzato meno materiale per comporre lo chassis della macchina e ha rimpicciolito le dimensioni del circuito integrato che regola la gestione del software da parte del Saturn. Questa tendenza verrà seguita anche nel resto del mondo, compresa l'Italia, si spera. In America il nuovo Saturn costerà 199 dollari, a partire da settembre, e in Inghilterra le cose dovrebbero essere presto regolate di conseguenza.

Questo avvantaggia in modo ancor più evidente la rincorsa che il Saturn sta effettuando nei confronti della PlayStation, rincorsa cominciata con l'uscita di *Virtua Fighter 2* e *Sega Rally*, due delle maggior Killer Application realizzate dalla Sega per il suo gioiello a 32 bit. In ogni caso, anche il "vecchio" Saturn ha subito una riduzione di prezzo, passando da 299 sterline a 249, in Inghilterra e da 299 dollari a 249 biglietti verdi. Un prezzo relativamente basso, non farà altro che rendere ancora più roseo il futuro del Saturn, sempre che la contromossa della Sony non sia immediata e il successo del Nintendo 64 non sia immediato come viene previsto da più parti.

NEWS

VIDEOGAMES SUPERSTAR

La Ingenium Message sta organizzando, per l'ottobre 1996, le date precise sono ancora da destinarsi, un campionato di videogiochi che avrà per nome Videogames Superstar. Manifestazione viene presentata come il primo campionato italiano di videogiochi, e le iscrizioni saranno aperte da settembre con eliminatorie che avranno luogo nelle principali città italiane.
Per saperne di più continuate a seguire Game Power nei prossimi mesi.

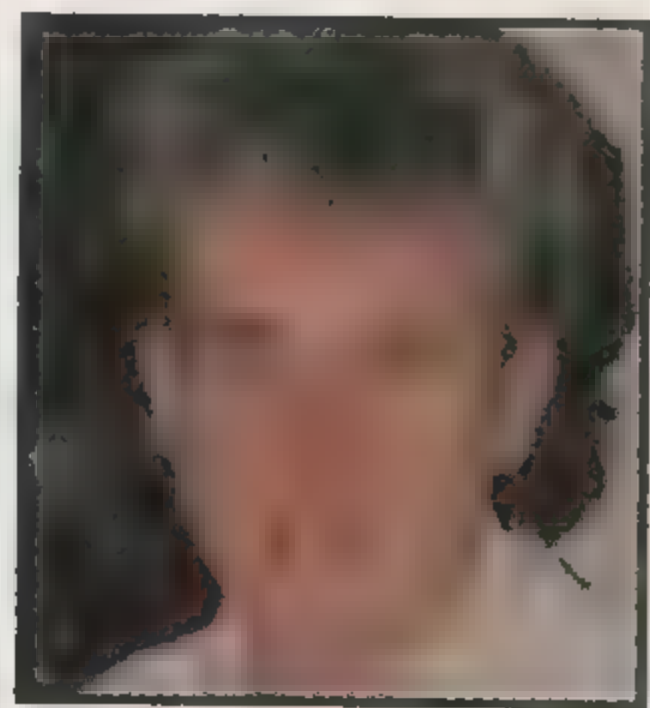
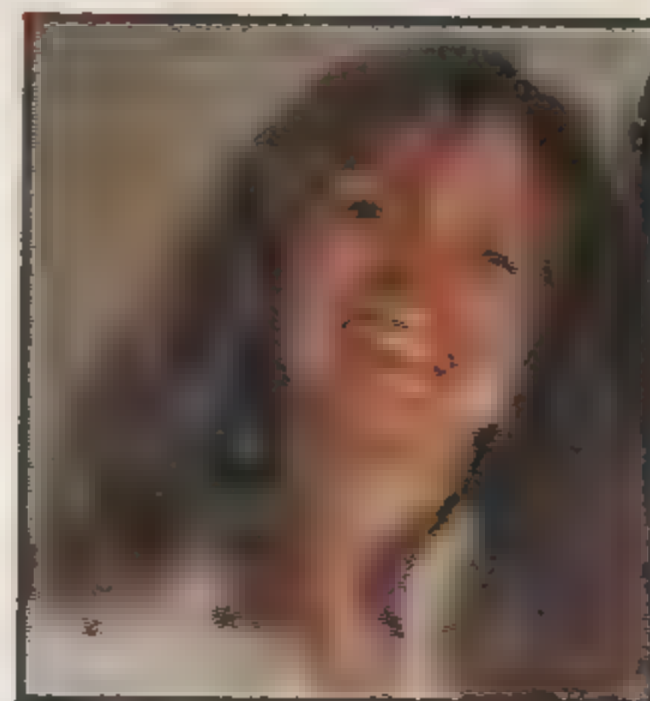
CONTINUA LO SMEMBRAMENTO DEL COLOSSO AMERICANO

ATARI GAMES CORPORATION ALLA WMS

Un altro passo verso la scomparsa di una casa storica

La WMS Industries ha comunicato di aver concluso l'acquisizione dell'Atari Games Corporation, per un costo di acquisto di 2 milioni di dollari in contanti e del resto (una cifra che si aggira tra i dieci e venti milioni di dollari) in note di credito.
Un portavoce della WMS ha ammesso che l'acquisizione dell'Atari Games Corp. aumenterà le entrate della società americana in relazione alle macchine da gioco a pagamento e ai sitemi da casa, aumentandone, inoltre, il potenziale di design.
La WMS opera da anni nel settore delle macchine da gioco, operando presso hotel e casinò, è chiaro che con l'acquisizione del reparto giochi dell'Atari, le intenzioni, e il campo d'azione, della società aumenteranno, rivolgendosi anche a quei giocatori che, in precedenza, non rientravano nel target della WMS.
In ogni caso questa operazione non è altro che l'ennesimo colpo ricevuto dall'Atari negli ultimi mesi, e assume, sempre di più, l'aspetto di una vera e propria operazione commerciale sullo stile di quelle operate dai magnati dell'alta finanza: se una società non è sana la si vende, smembrandola, ai milgiori offerenti. Non c'è che dire, una ben mesta fine per la casa che ha portato i videogiochi nelle case di buona parte dei giocatori di tutto il mondo.

Pubblicità del mese

Quest'anno l'ECTS ha visto la defezione di numerose Software house di grido. Il motivo pricipale è stata la pressoché concomitanza di un'altra fiera, tra le più importanti dell'anno, l'E3 di Los Angeles. Il modo più originale per avvisare gli addetti ai lavori lo ha avuto, come accade spesso, la Virgin, decretando "scomparsi" una buona parte delle persone che fanno parte della Virgin Entertainment. Naturalmente, verranno tutti ritrovati per il 16 maggio di quest'anno, data in cui avrà luogo l'E3.

MISSING.

GITA A BOLOGNA

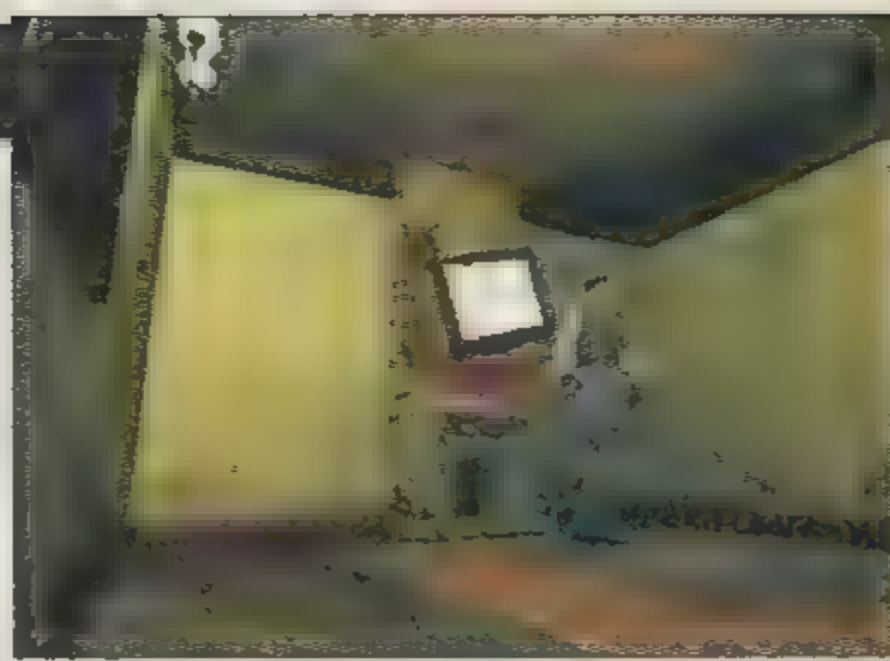
SI È CONCLUSO IL FUTURSHOW

Il successo del 1° salone multimediale

Game Power e Zeta erano presenti con un colorato stand al Futurshow, tenutosi nella zona fieristica di Bologna dal 13 al 17 aprile. Il "primo salone multimediale" ha attirato moltissime persone, che hanno potuto visitare l'area dedicata a Internet e alle nuove frontiere del multimedia, e giocare con le molte attrazioni presenti. Di particolare interesse per i lettori di Game Power si è rivelato lo stand della Giochi Preziosi, dove, oltre ai numerosi Saturn su cui giravano i migliori giochi per la console Sega, era possibile provare gratis il nuovissimo *Manx TT*, lo strepitoso simulatore motociclistico del team AM3. Inoltre, i nostalgici hanno potuto girovagare per il primo museo dei videogiochi, mentre i più giovani si sono cimentati con gli ultimi coin-op Namco e Sega. Speriamo, quindi, in una seconda edizione ancora più ricca.

NEWS

SONY E VIRGIN: AFFARE FATTO!

La Sony Computer Publishing (Italy) e Virgin Entertainment, hanno, raggiunto un accordo per la distribuzione dei prodotti PlayStation in Italia. La Virgin ha, tra gli altri, i diritti di distribuzione in Europa dei prodotti Capcom, il che significa, in termini stretti, titoli del calibro di *Street Fighter Zero*, *Vampire Night Warriors* e *Resident Evil*. Fino a questo momento, infatti, non esisteva un distributore ufficiale per Virgin in Italia, mancanza che è stata prontamente ovviata.

SINERGIE EUROPEE ALL'ARREMBAGGIO

L'ARMADILLO NELL'OCEANO

Ocean e Infogrames si sono unite per creare una super Softhouse

Con la ferma intenzione di creare una software house che sia in grado di concorrere con i colossi di ieri e di oggi, la Ocean, società inglese, e la Infogrames, società francese, hanno unito le loro forze, e di conseguenza le due società, forze che, in base a quanto ha dichiarato David Ward, presidente della Ocean, ammontano a 400 unità, per quanto riguarda il personale, e di un ugual numero di programmatori, interni ed esterni. Come conseguenza immediata dell'accordo, Jon Woods, manager generale della Ocean diventerà presidente della Infogrames, anche se le due società continueranno, in ogni caso, a operare anche in maniera autonoma.

Una scelta di questo tipo viene giustificata proprio dal fatto che, in un'industria sempre più fagocitante, in cui i capitali investiti possono, spesso, fare la differenza, le sinergie diventano uno dei mezzi ideali per poter garantire la sopravvivenza. Tanto è vero che, in seguito alla "fusione" le due società raggiungeranno immediatamente la quinta posizione nella graduatoria relativa all'industria dei videogiochi e del multimedia, e pare che in un prossimo futuro verranno stanziati 50 milioni di dollari da investire nello sviluppo del software.

Tra gli ultimi successi delle due software house, ci preme ricordare *Worms*, della Ocean, tra l'altro fresco vincitore dell'ECTS Awards come gioco più originale dell'anno; mentre sul versante della Infogrames la saga di *Alone in the Dark* rimane tra i titoli più rappresentativi.

INFOGRAMES

GLI OSCAR DEI VIDEOGIOCHI

ECTS AWARDS, VINCITORI E VINTI

A Londra sono stati consegnati i premi della stagione 1995

Come ogni anno, in occasione dell'ECTS primaverile tenutosi a Londra dal 14 al 16 di aprile, sono stati assegnati i premi relativi all'industria dei videogiochi per l'anno scorso. Alcune delle categorie riguardavano direttamente il mondo delle console, soprattutto in base ai risultati finali. Qui di seguito riportiamo alcuni dei vincitori di quest'anno, una cosa che salta all'occhio è che, nonostante la PlayStation abbia vinto il premio come miglior hardware dell'anno, il miglior gioco per console sia stato *Virtua Fighter 2*.

Titolo più originale dell'anno
Worms (Ocean)
Miglior Hardware
PlayStation (Sony)
Sviluppatore dell'anno
Psygnosis
Miglior Videogioco per Console
Virtua Fighter 2
Software House dell'anno
Vrgin Interactive Entertainment

SPRING ECTS

Worms, nessuna ripresa in Full Motion Video, nessun poligono rivestito, ma solo tanta, tantissima, giocabilità.

UN NUOVO ORIZZONTE PER I PORTATILI

PROGETTO ATLANTIDE

Per il 1997 il lancio del nuovo Game Boy a colori

Il nome della nuova console dovrebbe essere Atlantis, ma non c'è da giurarci, visti i numerosi cambiamenti che ha subito, a suo tempo il Nintendo 64, ciò che sembra sicuro è che si tratta di una nuova console portatile a colori della Nintendo. La cosa può non destare più di tanto stupore, anche perché è da anni che si parla di qualcosa del genere, ma ciò che lascia di stucco è che è stata sviluppata da una società con sede a Cambridge, Inghilterra. La chiave di volta del Project Atlantis, sembra risiedere nei chip non particolarmente costosi, sviluppati appunto dalla società inglese, che permetteranno alla Nintendo di garantire agli utenti una giocabilità al di sopra della media mantenendo invariate le 30 ore di autonomia che erano state, a sua volta appannaggio del Game Boy.

Non sono ancora state fornite foto ufficiali della macchina, ma dovrebbe trattarsi di un portatile con uno schermo di 7,5x5 cm, basato su una tecnologia a 32 bit. Voci assolutamente non confermate indicano che la Nintendo abbia la ferma intenzione di distribuire la console, almeno in uno dei territori principali (Giappone, America e Europa) prima di questo Natale, ma dovremo aspettare ancora un bel po' per esserne sicuri. L'impressione è quella che, a differenza del Npntendo 64 non ci si dovrebbe asettare un ennesimo tira e molla tra date di uscita annunciate, e poi continuamente smentite. Soprattutto, in funzione del fatto che, essendo il Project Atlantis, sviluppato in Europa, e quindi lontano dalla casa madre, le scadenze dovranno essere rispettate in maniera strettamente regolare. È chiaro che il lancio di un portatile del genere, ora che il mercato sembra essezre orientato in maniera totalmente diversa, non potrà che rivelarsi una scelta azzeccata da parte della grande "N", chissà come reagirà la Sega...

Il Virtual Boy doveva rappresentare il rilancio in grande stile dei portatili da parte della Nintendo, pura utopia...

NEWS

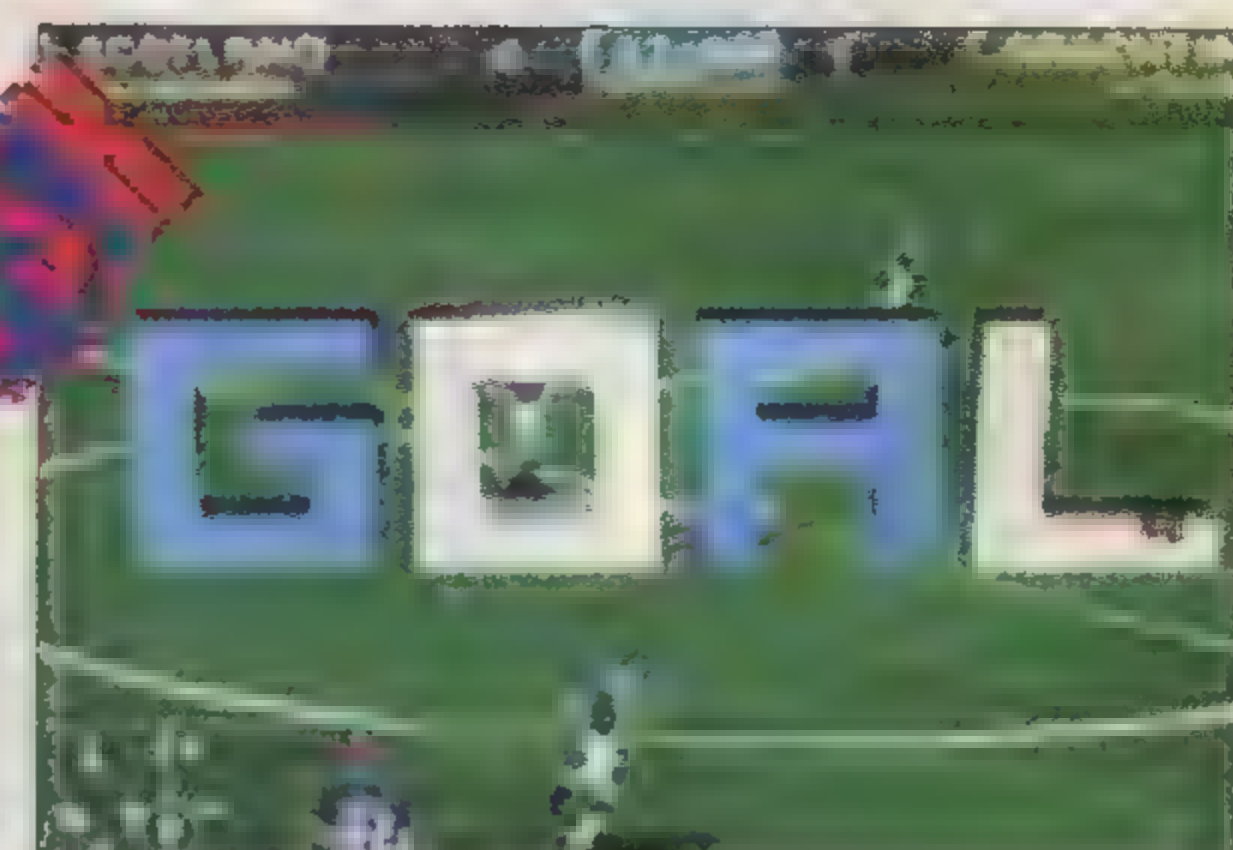
PIÙ SOFTWARE CHE HARDWARE

La nostra pazienza sta per giungere al termine, la Nintendo sembra avere tutte le intenzioni di esasperare i milioni di videogiocatori che attendono con ansia la sua nuova console e, non soddisfatta dei continui spostamenti della data d'uscita del Nintendo 64, aumenta la nostra salivazione dichiarando quali giochi saranno realizzati per la macchina in questione. I nuovi nomi sono *Kid Icarus 64* e *Metroid 64* dalla stessa Nintendo, la Rare sembra stare lavorando a un non meglio definito gioco di guida, mentre la Williams realizzerà *War Gods*, un picchiaduro in 3D, e *Cruis'n The World*, il seguito di *Cruisin' USA*. Altri titoli possibili sono *Ultimate Mortal Kombat 3* e *Robotron 3D*, mentre la Konami sembra intenzionata a produrre un gioco di golf e uno di calcio.

Novità GIOCHI

OVERKILL

PSX • KONAMI

Overkill è un interessante sparatutto isometrico della Konami per PlayStation. Finalmente la casa giapponese ci propone un titolo completamente originale per le nuove console, e ha deciso di farlo nel migliore dei modi presentando un buon vecchio gioco d'azione. Grazie all'esperienza accumulata in anni di sviluppo per 8 e 16 bit, la Konami dispone sicuramente di conoscenze adeguate per realizzare un piccolo gioiellino, capace di appassionare come a suo tempo hanno fatto *Contra* e *Castlevania*. La grafica sembra adeguata all'occasione, anche se non si notano elementi ormai classici nelle ultime produzioni, ovvero il solito quantitativo industriale di poligoni e telecamere virtuali. Sinceramente possiamo farne anche a meno, quindi non ci resta che rimanere in trepidante attesa fino a quando il gioco, o almeno la data di uscita ufficiale, non sarà nelle nostre mani.

OLYMPIC SOCCER

PSX• US GOLD

lLa guerra per il titolo di miglior gioco calcistico per i 32 bit è ufficialmente aperta e sempre più candidati si stanno presentando. Anche la US Gold pare interessata visto che sta realizzando questo *Olympic Soccer* che potremo vedere per giugno. Sulla strada aperta da *Virtua Soccer*, anche il titolo US Gold potrà contare su un potente impatto grafico grazie alla solita invasioni di calciatori e campi poligonali, che zoomano ruotano e fanno le capriole. Grazie all'ormai classica tecnica del motion capture, le animazioni dei giocatori dovrebbero risultare particolarmente realistiche, per la gioia di tutti quelli che amano smanettare sul joypad con la sensazione di stare guardando una partita in televisione. Se siete dei fanatici di questo sport e neanche il Fantacalcio vi basta più, allora vi conviene rimanere con gli occhi aperti per non rischiare di perdere la futura recensione.

NBA LIVE 96

PSX • EA

In effetti il basket non è da meno rispetto al calcio in quanto a titoli dedicati. La PLayStation può già contare su alcuni buoni giochi come *NBA In The Zone*, *NBA Jam* e l'ottimo *Total NBA*, ma forse può esserci rimasto ancora un po' di posto per ospitare anche questo *NBA Live 96*. L'Electronic Arts non è una software house capace di lasciarsi sfuggire l'occasione di sfornare un buon titolo sportivo e, infatti, siamo sicuri che anche questa versione 96 della serie già apparsa su 16 bit e PC sarà all'altezza dei suoi predecessori, per quanto riguarda la giocabilità, e dei suoi concorrenti, per quanto riguarda l'aspetto grafico. A quanto pare L'EA è un po' in ritardo rispetto alle altre software house, e sicuramente a molti appassionati di sport&videogiochi sarà mancata, speriamo che ora abbia ripreso un buon ritmo e che possa deliziarci nuovamente con i suoi prodotti.

Console Point

Videogame - Console - Computer

Via V. Gioberti, 16

Tel. & Fax (0572) 770394

Cap 51016 - Montecatini Terme (Pistoia)

ORARIO DI APERTURA

Mattino 10.00-13.00

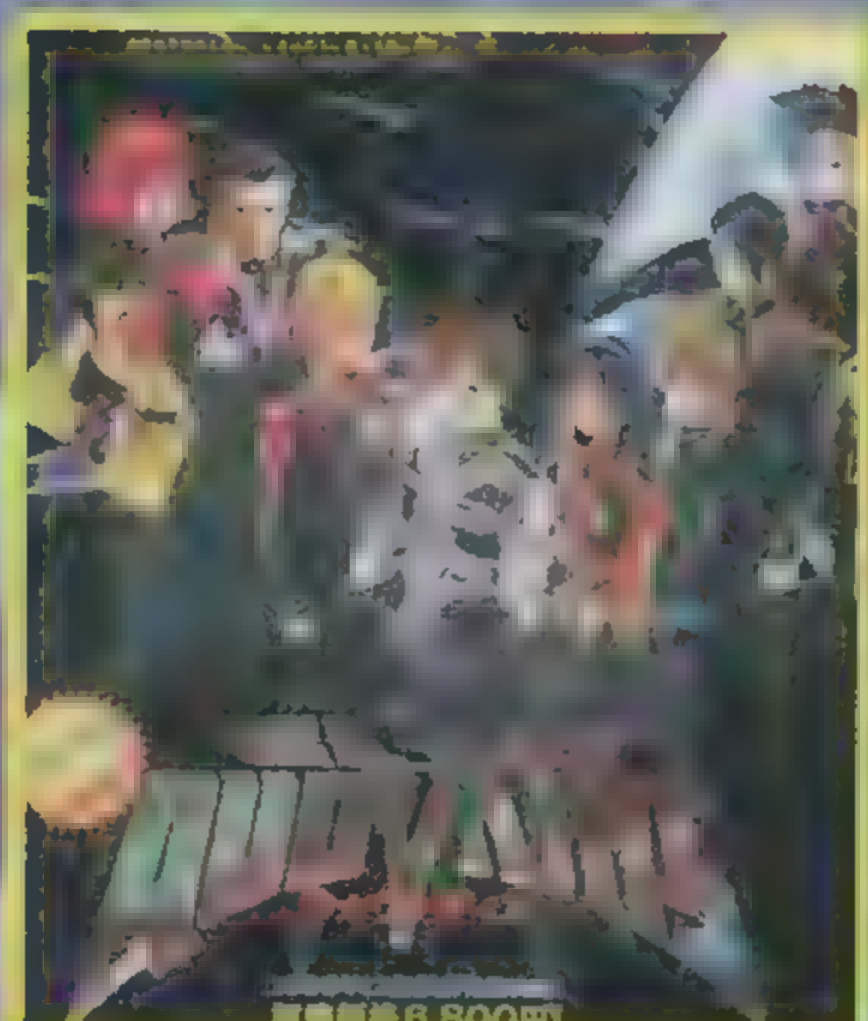
Pomeriggio 16.00-20.00

Chiuso Domenica e Lunedì mattina

Gli specialisti del 32 Bit

Sega Saturn telefonare

Alcuni Prezzi...

Gioco	Prezzo
Hikuto no Ken	112.500
Gunbird	115.000
In The Hunt	136.000
Vampire Hunter	109.000
Panzer Dragon II	Tel.
Virtua Vooleyball	119.000
Pop'n'Twinbee DLX	135.000
Gun Griffon	129.000
Chaos Control	115.000
Astal	59.000
Gebockers	109.000
Wangan Dead Heat	116.000
Ninku	113.000
Revolution X	110.000
Fifa '96	111.000
Greatest Nine	59.000
The D	125.000
Death Mask	Tel.
Sega Rally	113.000
Mortal Komat II	101.000
Valora Golf	105.000
Panzer Dragon II	Tel.
Gex	105.000
The Horde	89.000
College Slam	105.000
Clockwork Knight I & II	126.000
Galaxy Fight	119.000
Shin Megami Tensei	105.000
Virtua Racing	108.000
Mansion Of Hidden Souls	79.000
Virtua Fighter RMX	69.000
Thunder Storm & Road Blast.	110.000
Toshinden S	115.000
Guardian Heroes	133.000
Darius	99.000
Street Fighter Zero	125.500
Virtua Fighter II	99.000
CG Portrait Series VF.	45.500
Side Pocket II	139.000
Slam Dunk	119.000
Dark Seed	99.000
Theme Park	109.000
Off World Interc.Extreme	91.000
pretty Fighter X	118.000
Suikuembo	119.000
Virtua Hydelide	59.000
Battle Monster	59.000
Hat Trick Hero	119.000
Victory Goal '96	Tel.

Sony Playstation L. 650.000

Alcuni Prezzi...

Gioco	Prezzo
Ridge Racer	89.000
War Hawk	85.000
thunderhawk II	99.000
Actua Soccer	85.000
Wipeout	90.000
Krazy Ivan	85.000
Twisted Metal	85.000
Space Griffon	99.000
Off World Interceptor	69.000
View Point	69.000
X-Com	59.000
Tekken	99.000
Loaded	91.000
Mortal Kombat III	97.000
Starblade	85.000
Cyberspeed	114.000
Criticom	105.000
Braindead XIII	105.000
Road Rash	108.000
Doraemon	149.000
All Japan GT	149.000
Gunbird	149.000
Hyper Crazy Climber	149.000
Champion Wrestler	149.000
The D	130.000
Chessmaster	117.000
Gex	105.000
Total NBA	99.000
Total Exlipse Turbo	109.000
Street Fighter Zero	155.000
Street Fighter movie	99.000
Metal Jacket	100.000
Makeruna Makendo II	130.000
Biohazard	Tel.
Raiden Project	99.000
StahlFeder	149.000
J. League Soccer	139.000
Tekken II	Tel.
International V Tennis	89.000
Sdewinder	150.000
Gunners Heaven	99.000
Nba Jam T.E.	69.000
Defcon V	69.000
Rayman	109.000
KileaK The Blood	69.000
Fifa '96	119.000
Striker '96	69.000
ESPN Extreme Games	95.000

SOUL EDGE

Vieni a trovarci...

Riceverai la nostra *Tessera*, *Sconti* e *Regali* Favolosi. Ti Aspettiamo!

Per Novità e Informazioni telefonare...

Importazione diretta USA & Giappone arrivi settimanali servizio corrispondenza!!!

VIALE MATTEOTTI

CORSO ROMA

PZA DEL POPOLO

STAZ FS

VIA BASSI

VIALE UGO FOSCOLO

PZA ITALIA

F.S. PISTOIA

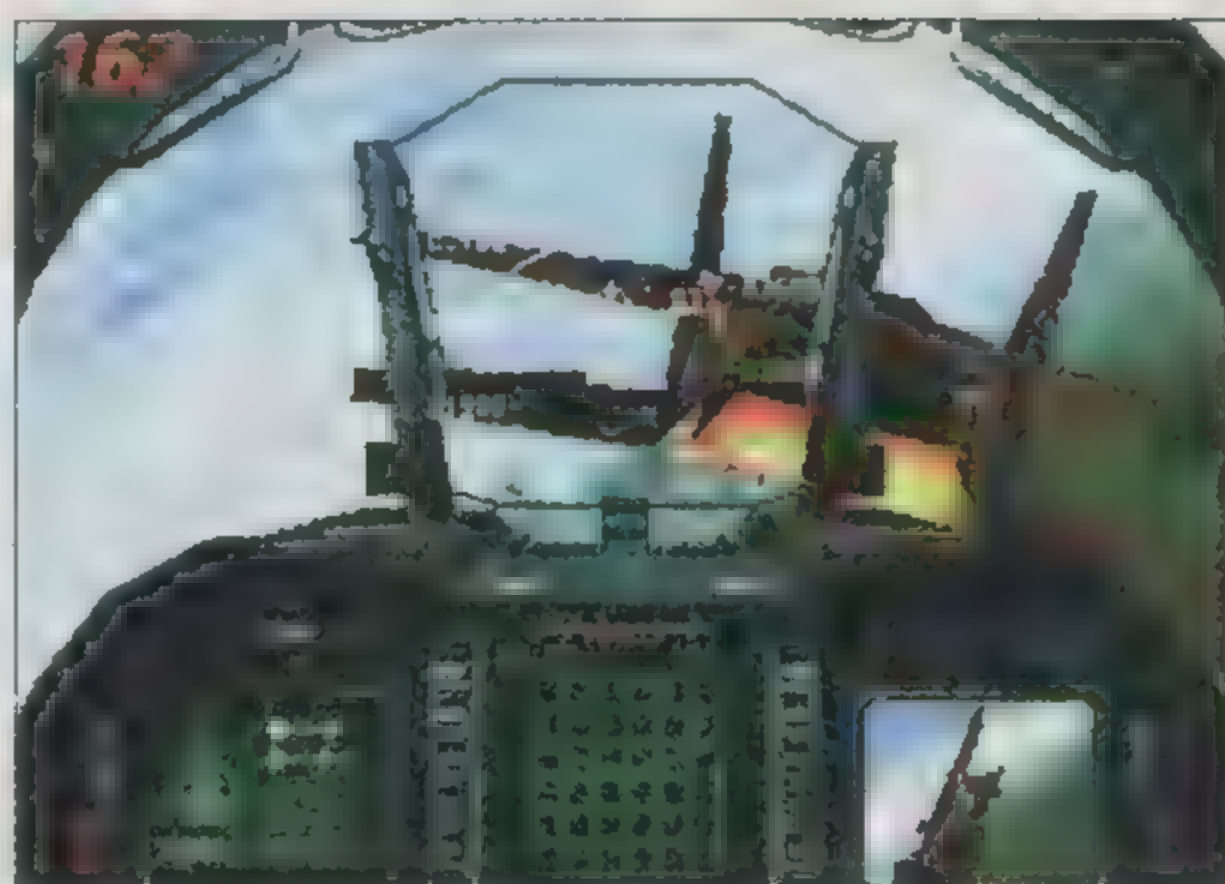
A. A. A. MASCOTTE CERCASI

Sia la Sony che la Sega sembrano essere in cerca di una nuova mascotte che possa rendere le due case, e le loro rispettive console, immediatamente riconoscibili. Il personaggio scelto per simboleggiare la PlayStation sarà probabilmente il protagonista di *Crash Bandicoot*, una sorta di gioco di piattaforme in 3D realizzato dalla Naughty Dog. La Sony ha ottenuto i diritti di utilizzo del personaggio dalla Universal Interactive e ha messo la realizzazione del gioco nelle mani degli stessi autori di *Aero the Acrobat 1&2*. Per quanto riguarda la Sega, invece, nonostante *Sonic the Fighters* sia ormai pronto e nonostante un nuovo episodio delle avventure del porcospino blu sia in fase di lavorazione, la mamma del Saturn sembra avere intenzione di cambiare simbolo. Sinceramente ci dispiacerebbe un po', ma bisogna sempre vedere chi verrà a sostituirlo.

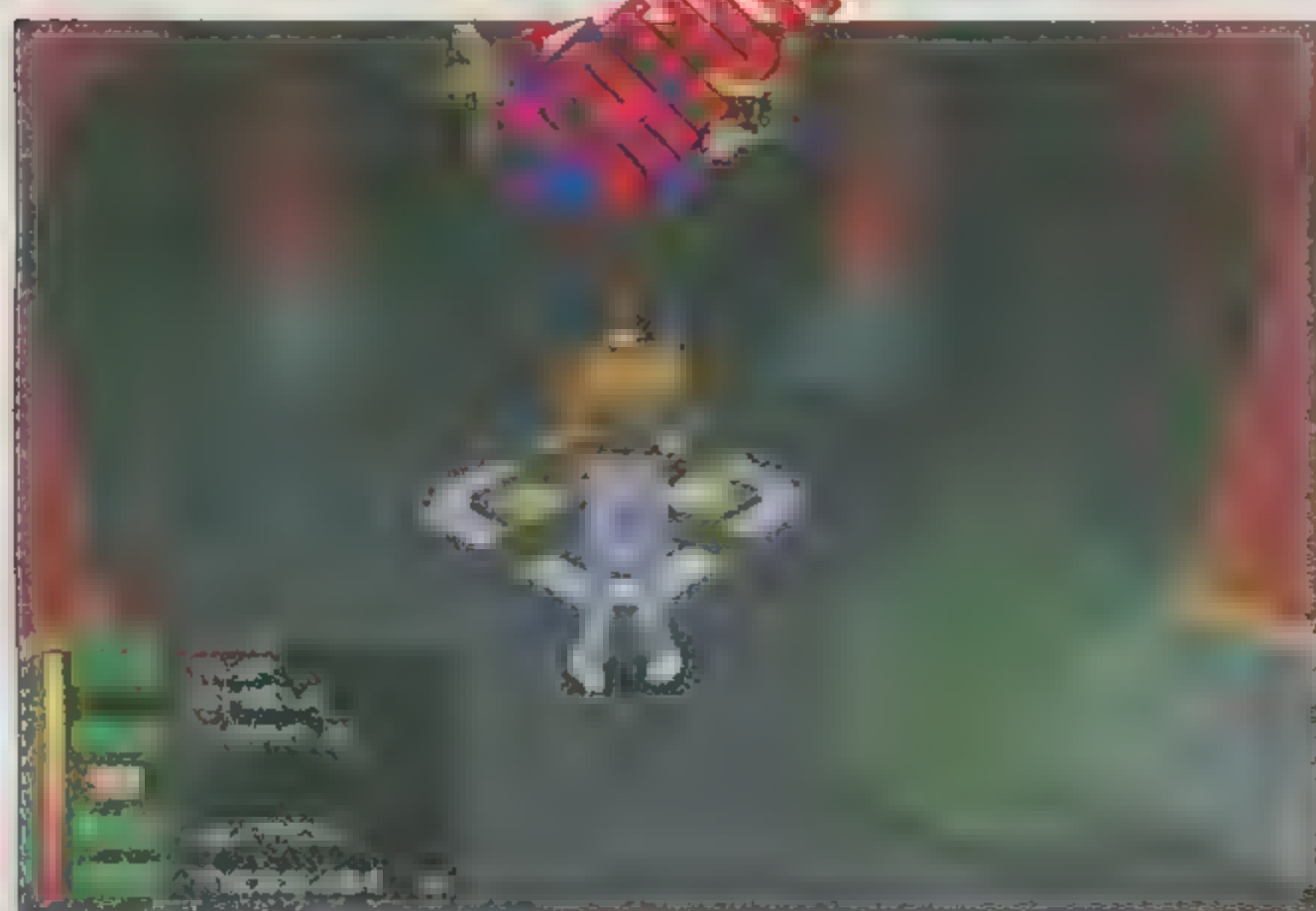
NEWS

SIDEWINDER

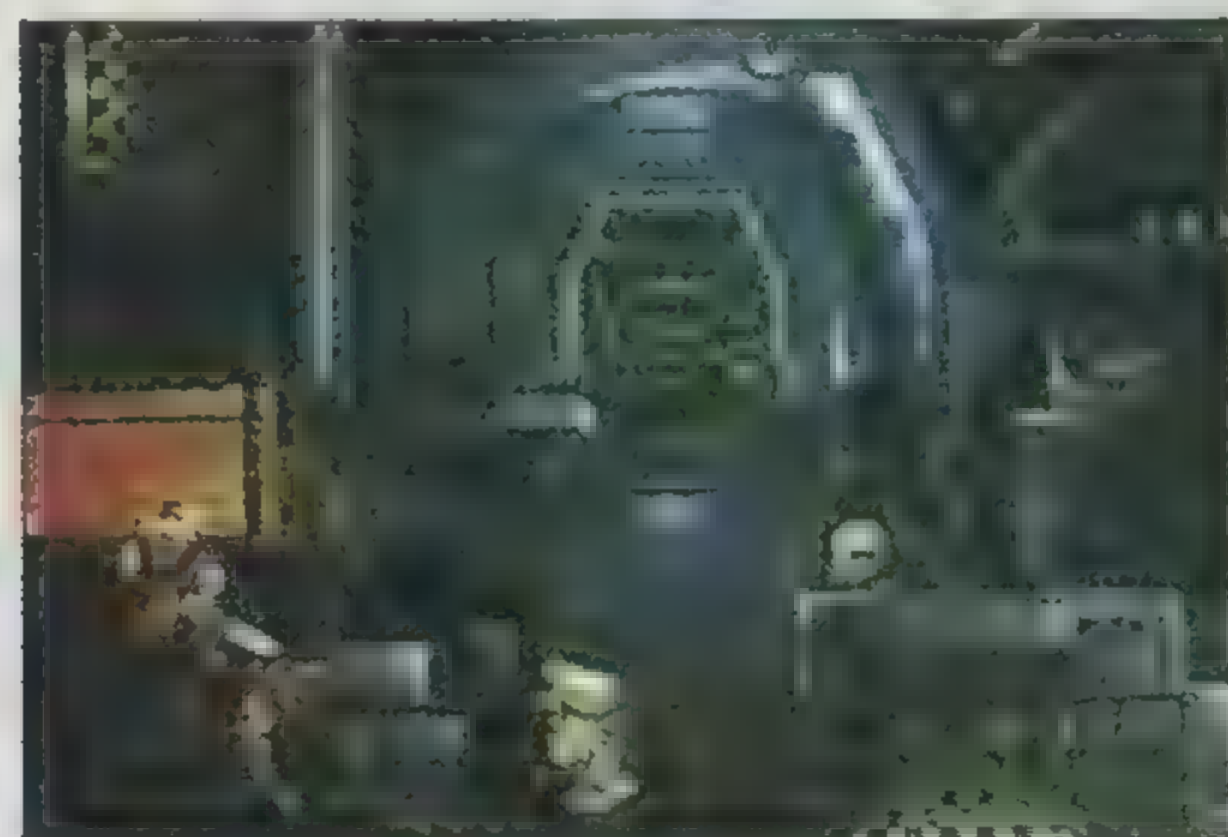
PSX • ASMIK

Se *Air Combat* della Namco vi aveva veramente entusiasmati, alllora non potete lasciarvi sfuggire questo *Sidewinder*. La Asmik è riuscita a produrre un titolo degno di attenzione, soprattutto a giudicare dalla grafica che sembra raggiungere livelli decisamente notevoli. Il cockpit è assolutamente realistico, e gli spettacolari fondali e i vari nemici completano questa impressione, immergendo il giocatore in una simulazione degna di nota. Lo schema di gioco è comunque molto arcade e si tratterà di abbattere il solito esorbitante numero di mezzi volanti e terrestri, mentre si portano a termine classiche missioni come distruggi Tizio, abbatti Caio e scorta Sempronio. Il gioco è già disponibile nei negozi giapponesi, qundi pubblicheremo la recensione al più presto, dove vi sapremo dire se si tratta di un semplice *Air Combat* migliorato o di qualcosa di più.

ARC THE LAD II

PSX • SCE

La Sony Computer Entertainment sembra pronta a lanciare il seguito di un suo gioco di ruolo di discreto successo. *Arc the Lad II*, a detta della stessa Sony, rappresenterà un notevole passo avanti rispetto al primo episodio e dovrebbe riuscire a soddisfare anche gli avventurieri più esigenti che in questo momento sentono la mancanza di un titolo veramente valido. In questo episodio dovrebbero essere contenuti il triplo degli scontri, e il numero dei filmati in computer grafica sembrerebbe essere stato quintuplicato. Inoltre, al precedente party composto di sette individui ora si sono aggiunti un eroe, Elk, e un'eroina, Liza. Da grandi appassionati di questo genere di giochi non possiamo fare a meno che attendere con impazienza l'uscita della versione americana del gioco, perché oltre a dilettarci con la bellissima grafica e l'ottima giocabilità, a noi interessa poter comprendere lo svolgersi della trama e, se necessario, piangere per la morte di uno dei nostri beneamini. Siamo fatti così, cosa ci volete fare...

FADE TO BLACK

PSX/SATURN • EA

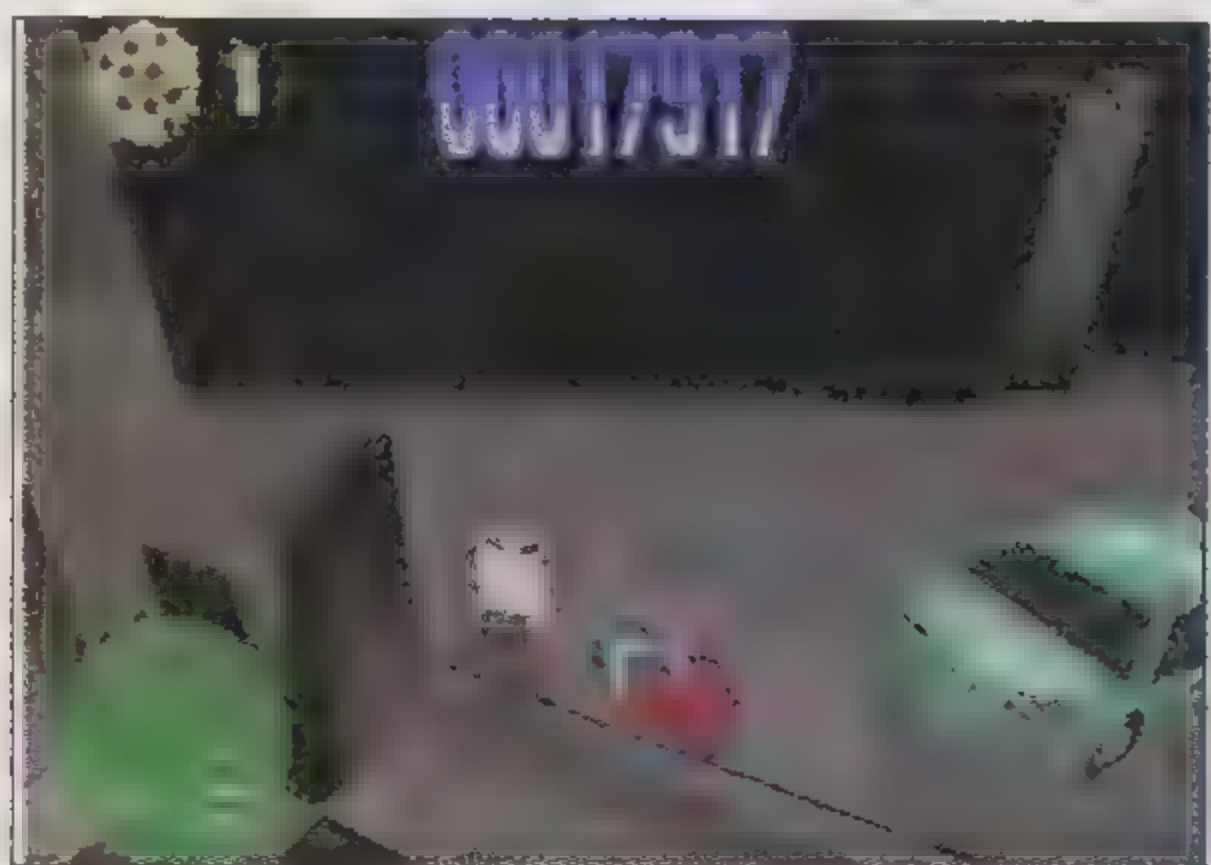
Fade to Black è una bellissima avventura tridimensionale già uscita per PC diversi mesi fa. La storia e il personaggio si ricollegano al bellissimo *Flashback* della Delphine che grazie alla grafica molto realistica e alla trama avvincente era riuscito ad appassionarci. Su qesti stessi elementi può contare anche questo gioco, che ci vede sempre alle prese con basi futuristiche piene zeppe di androidi e altre macchine pericolose. La grafica poligonale è di grande impatto ma, soprattutto, così come il suo predecessore, sono l'articolarsi delle vicende e l'ottima giocabilità a catturare il giocatore.
La versione PC poteva, inoltre, contare sulla possibilità di settare l'alta risoluzione, ma anche se questo particolare dovesse mancare nelle versioni per console non ce la prenderemmo più di tanto, soprattutto perché si tratta di un operazione ormai diventata sempre più frequente.

NEWS

UN DEMO PER TUTTI

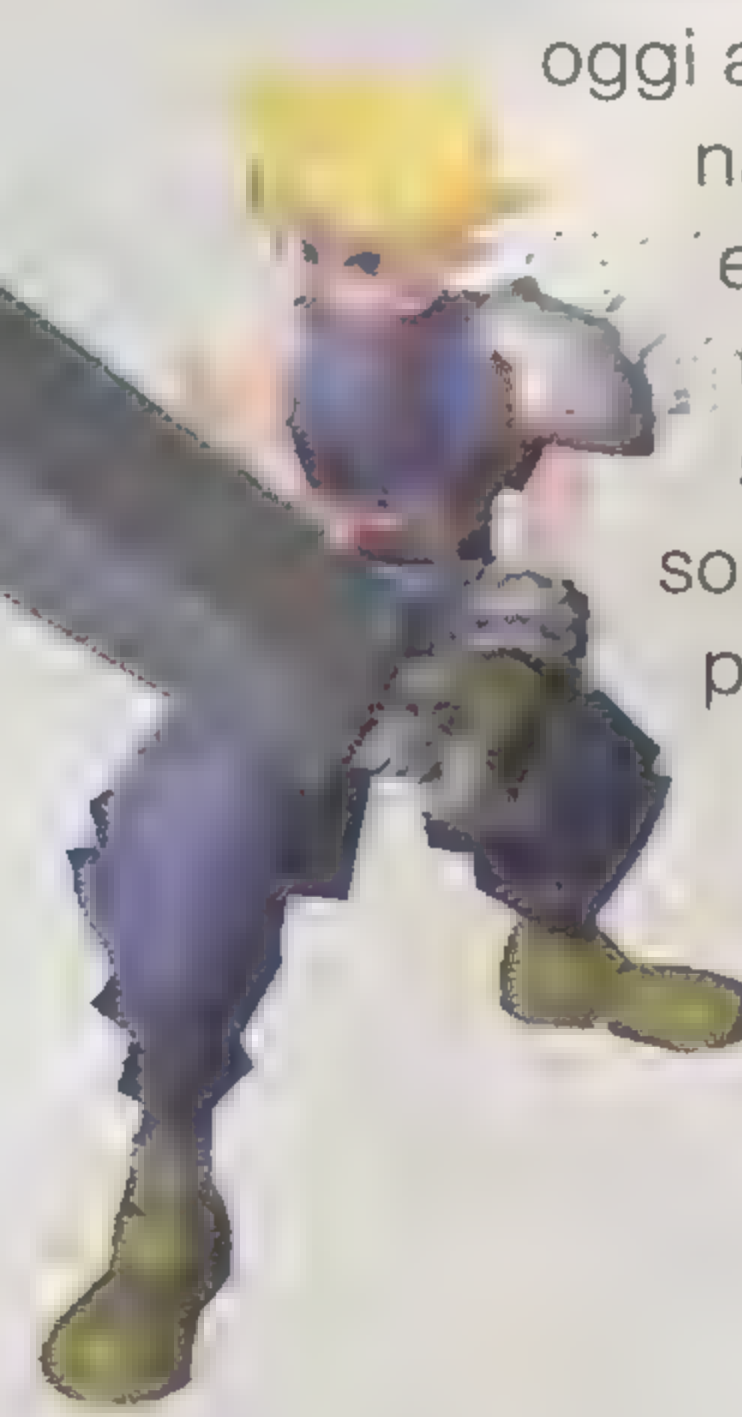
Negli Stati Uniti la Ubi Soft sta portando avanti un'interessante iniziativa per convincere i possessori di Saturn e PlayStation ad acquistare *Rayman*, il suo titolo di punta. Nei negozi si può infatti trovare per la modica cifra di 6 dollari un CD demo che contiene una versione giocabile del primo mondo. Nella confezione è anche contenuto uno speciale coupon che permette di ottenere uno sconto di 5 dollari sull'acquisto del gioco completo. Sicuramente si tratta di una pregevole operazione commerciale che ben si adatta a un gioco come *Rayman*, capace di appassionare fin dalle primissime partite.

CONGO

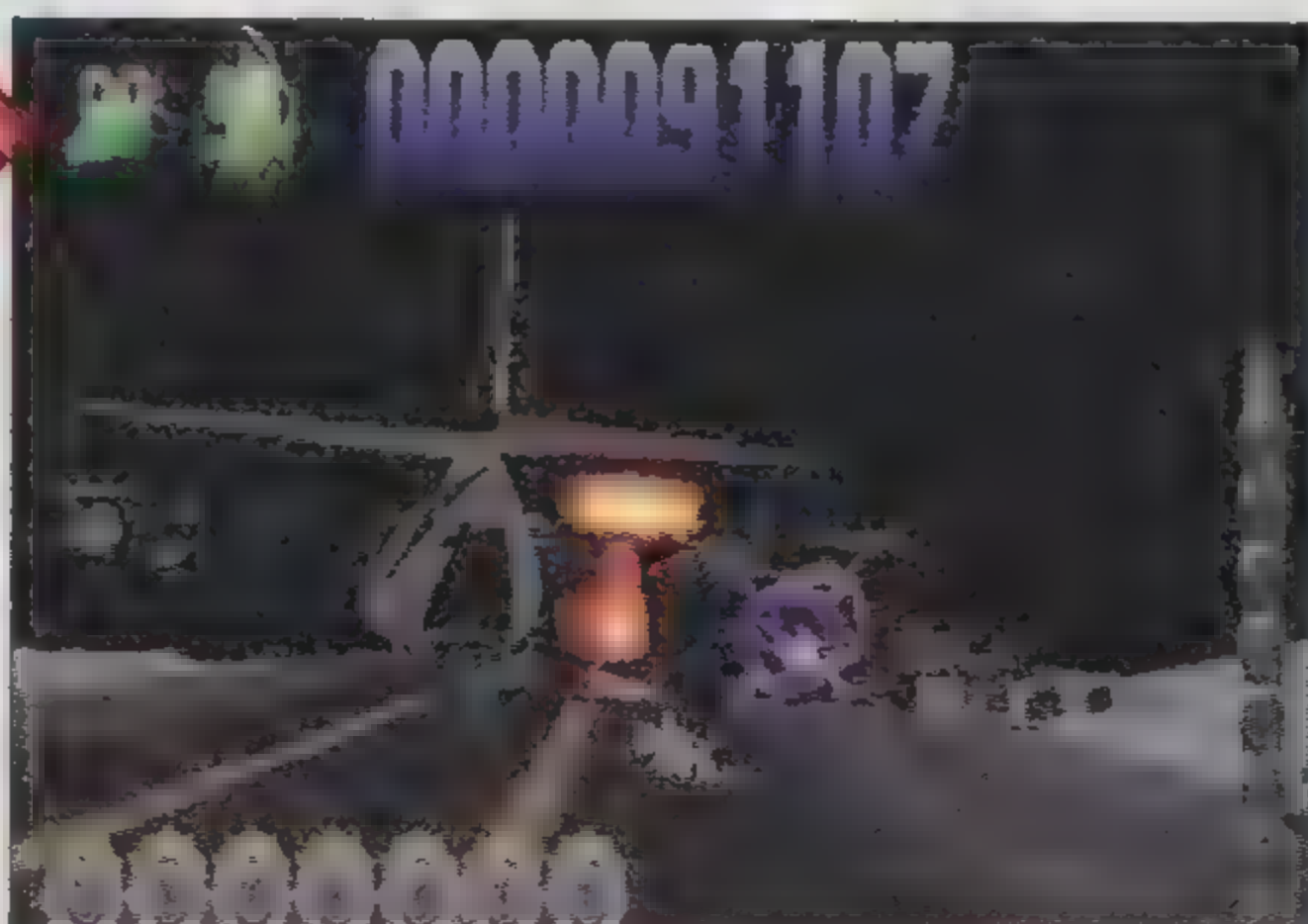
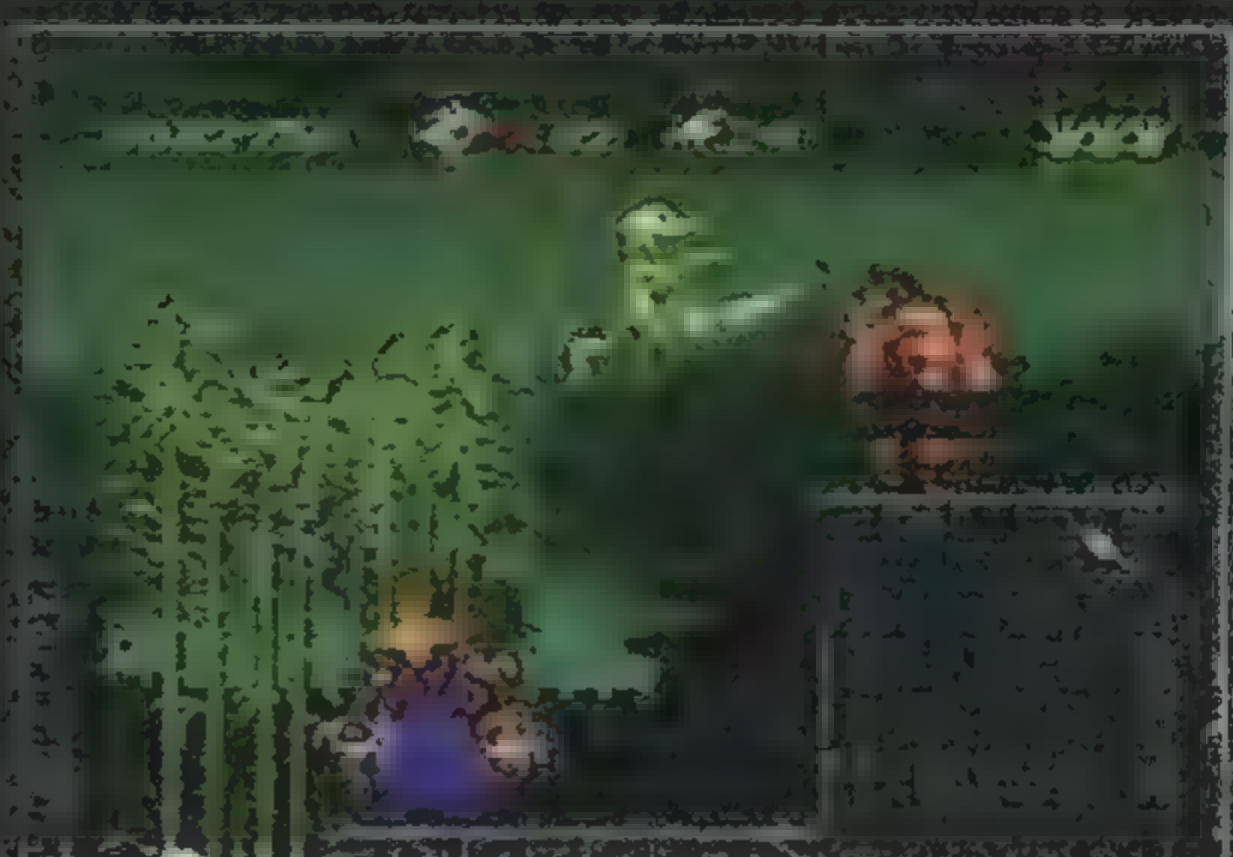
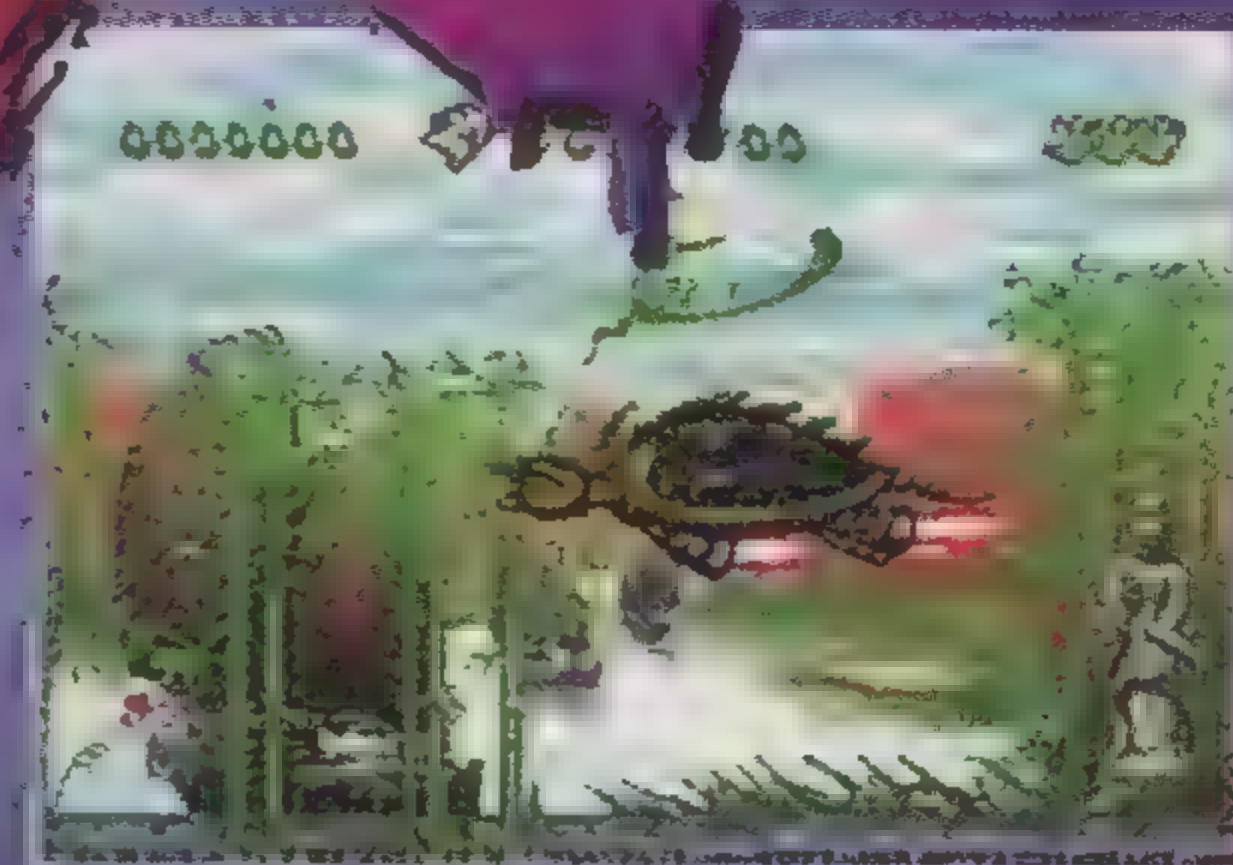
SATURN • SEGA

Dal libro "Congo" di Micheal Crichton, autore anche di "Jurassic Park" e "Sol Levante", è stato tratto un film di discreto sucesso, e ora sempre su "Congo", non si sa bene se il libro o il film, si basa anche questo gioco della Sega per Saturn. Si tratta di un'avventura tridimensionale alla *Doom*, dove il giocatore, grazie a una inquadratura in soggettiva, muove il suo alter ego attraverso foreste intricatissime nel tentativo di raggiungere la città perduta di Zinj. Ovviamente non sarà un'impresa tanto facile da portare a termine, dato che le numerose armi che si potranno trovare in giro, dovranno essere utilizzate per eliminare un'infinita di nemici, quali ragni giganti, gorilla enormi, vespe cresciutelle e altre bestie del genere. La grafica sembra abbastanza curata, ma la cosa che ci fa più piacere constatare è che finalmente è stata implementata la possibilità di saltare, che rende molto più vario il classico schema degli sparatutto in soggettiva. Il libro ci era piaciuto molto, il film molto meno; speriamo che il gioco non si riveli peggiore di quest'ultimo.

FINAL FANTASY VII

PSX • SQUARE

La Square non ha affatto litigato con la Nintendo, e la sua decisione di realizzare *Final Fantasy VII* prima per la console Sony nasconde solo valutazioni economiche. La Nintendo sta continuando a ritardare l'uscita della sua macchina e non è ancora chiaro che tipo di supporto utilizzerà per i giochi, come gli RPG, di grandi dimensioni. La Square non vuole correre il rischio di dover produrre il gioco su cartuccia per via dei costi elevati, così ha preferito andare sul sicuro e realizzare un doppio CD per PlayStation che vedrà la luce alla fine di quest'anno. Le immagini di gioco sono veramente spettacolari e, se si considera l'esperienza in questo settore della Square, a questo punto non abbiamo dubbi che si tratterà di un grande successo, capace di appassionare tutti, ma proprio tutti i videogiocatori. Insomma, la Square sembra aver preferito l'uovo oggi alla gallina domani e a noi, in un certo senso, fa solamente piacere.

DIED HARD TRILOGY

PSX • PROBE

Da noi sono arrivati con il nome di "Trappola di cristallo", "58 minuti per morire" e "Die Hard 3", ma in realtà questi tre film appartengono tutti alla serie "Die Hard" che vede come protagonista assoluto Bruce Willis. Così, dopo *Alien Trilogy*, recensito il mese scorso, ecco arrivare *Die Hard Trilogy*, un titolo per PlaySatition basato sulla fortunata serie cinematografica. I 36 frenetici livelli di gioco sono suddivisi in tre parti, relative ai tre episodi, che sfruttano engine grafici completamente diversi. Il primo tipo vede il nostro eroe vagare per il Nakatomi Plaza nel tentativo di liberare gli ostaggi e di sconfiggere i soliti cattivi, la telecamera virtuale lo inquadra da dietro e lo segue nelle sue evoluzioni all'interno del grattacielo. Il secondo film, invece, è stato interpretato come uno sparatutto alla *Virtua Cop*, e può essere gestito sia con il mouse, sia con il joypad, sia con un'eventuale pistola. Infine, la terza sezione di gioco ci vede a bordo di vari veicoli, con un'alta libertà di movimento, alla ricerca delle bombe disseminate per New York. Gli appassionati, come noi, delle pellicole cinematografiche non rimarranno delusi e, probabilmente, anche gli altri troveranno in questo gioco di che divertirsi.

SONO FIERO DI TE

Battere la coppia Namco/Sega è impresa davvero ardua. Le altre software house ce la mettono tutta ma a volte è più facile scegliere la via del compromesso.

Makuhari Messe ha fatto da sfondo all'annuale edizione dell'AOU Show, la fiera giapponese, tenutasi il 21 e 22 febbraio, dedicata ai videogiochi da bar. I coin-op rappresentano da sempre il vero termine di paragone per i giochi per console, e tutti i videogiocatori hanno da sempre il recondito desiderio di vedere trasposti in maniera perfetta i loro titoli preferiti sulle piccole macchine da casa. Tuttavia, ultimamente i cabinati che ospitano i giochi da bar stanno diventando tecnicamente sempre più complessi e le conversioni stanno diventando sempre più difficili da realizzare, soprattutto se si considerano i costi dei vari elementi hardware, che hanno raggiunto cifre esorbitanti. Così, anche questa volta la parte del leone l'hanno fatta le uniche due software house che si possono permettere di progettare e realizzare cabinati e schede all'avanguardia, ovvero Sega e Namco. Lo scontro diretto ha visto vincitrice la Sega, non solo perché ha presentato un prototipo di *Virtua Fighter 3* e molti altri titoli interessanti, ma anche perché in occasione della fiera ha inaugurato una nuova strategia per battere la concorrenza della Namco. All'AOU Show la Sega ha annuciato ufficialmente l'intenzione di permettere a delle terze parti di sviluppare giochi per le sue schede Model 2, e le prime ad aderire a questa importantissima iniziativa saranno Jaleco, Tecmo e Data-East. In questo modo la casa del Saturn potrà lasciare a queste società il compito di contrastare titoli come *Soul Edge* (con *Dead or Alive* della Tecmo) e *Rave Racer* (con *Super GT 24h* della Jaleco) per concentrarsi sullo sviluppo di progetti ben più impegnativi e ricercati che stabiliscano nuove tappe nel velocissimo progresso dei giochi da bar. Per il resto, la Capcom ha stupito con la presentazione del suo primo picchiaduro poligonale, mentre gli stand Konami e SNK sono apparsi un po' poveri rispetto a quelli della concorrenza. In definitiva, a parte i due colossi del divertimento interattivo non si sono registrati eventi di particolare rilievo e questa fiera ha confermato ancora una volta la situazione non proprio esaltante in cui si trova il mercato mondiale dei coin-op.

• Nicolasan

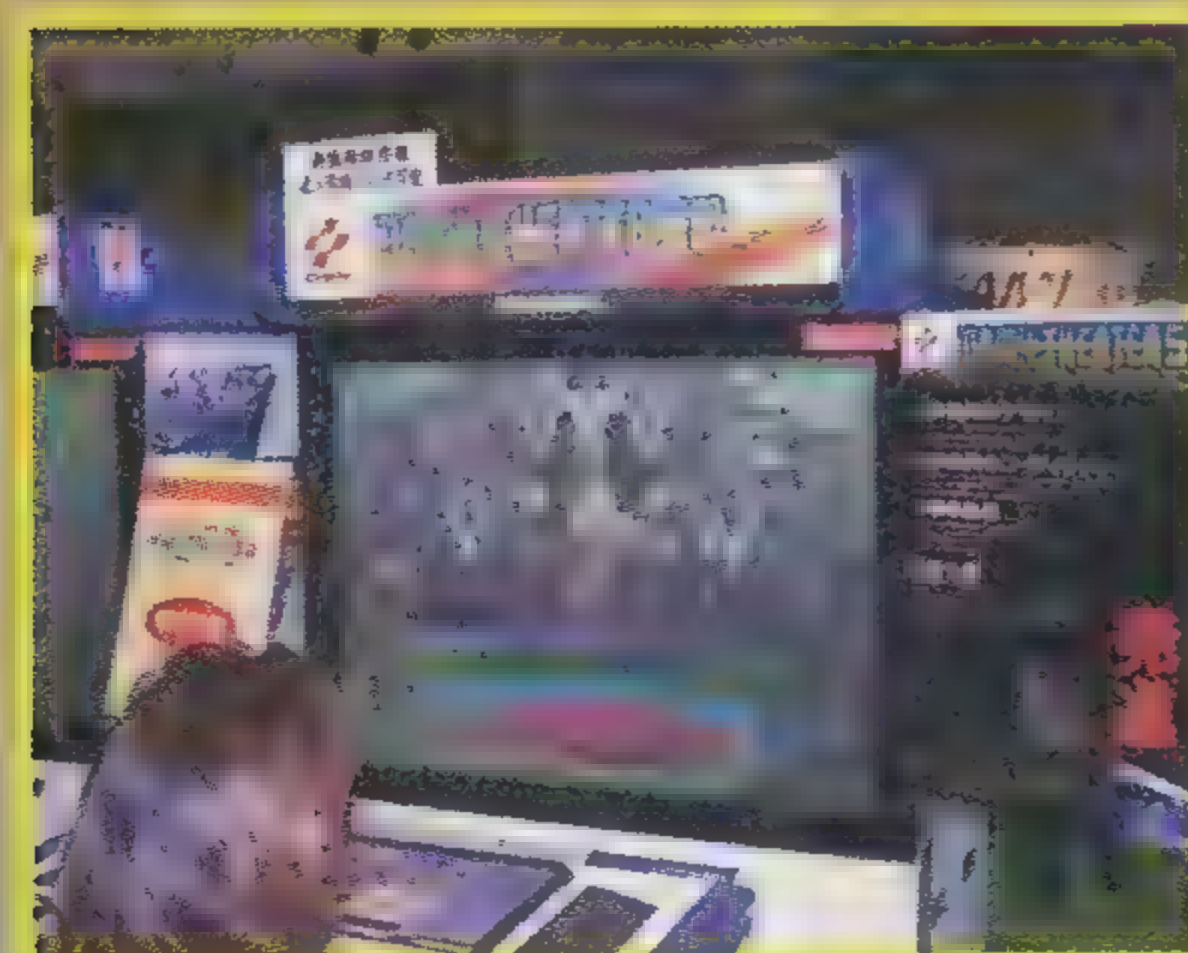
KONAMI

Questa volta la Konami non è riuscita ha presentare dei titoli che lasciassero veramente il segno. Il più interessante si è rivelato *Jet Surfer*, che simula la guida di uno scooter acquatico. Il cabinato è discretamente originale e ben realizzato, sia dal punto di vista estetico, che tecnico. Anche la giocabilità è buona e il giocatore si trova a scorrazzare tra canali e altre superfici acquatiche, facendo attenzione a non andare a finire contro qualche ostacolo. Ultimamente tutte le software house danno molta importanza all'aspetto del cabinato e evidentemente la Konami non ha voluto essere da meno. Gli altri giochi presenti allo stand erano *Pazuru Dama*, un rompicapo sullo stile di *Puyo Puyo*, *Sexy Parodius*, ennesimo seguito dell'acclamata serie caratterizzato dalla presenza di due nuove attraenti "coniglietti" (Hikaru e Akane), e *Slam Dunk 2*, che oltre a offrire la possibilità di giocare fino a quattro contemporaneamente, pare essere un buon passo avanti rispetto al primo episodio della serie.

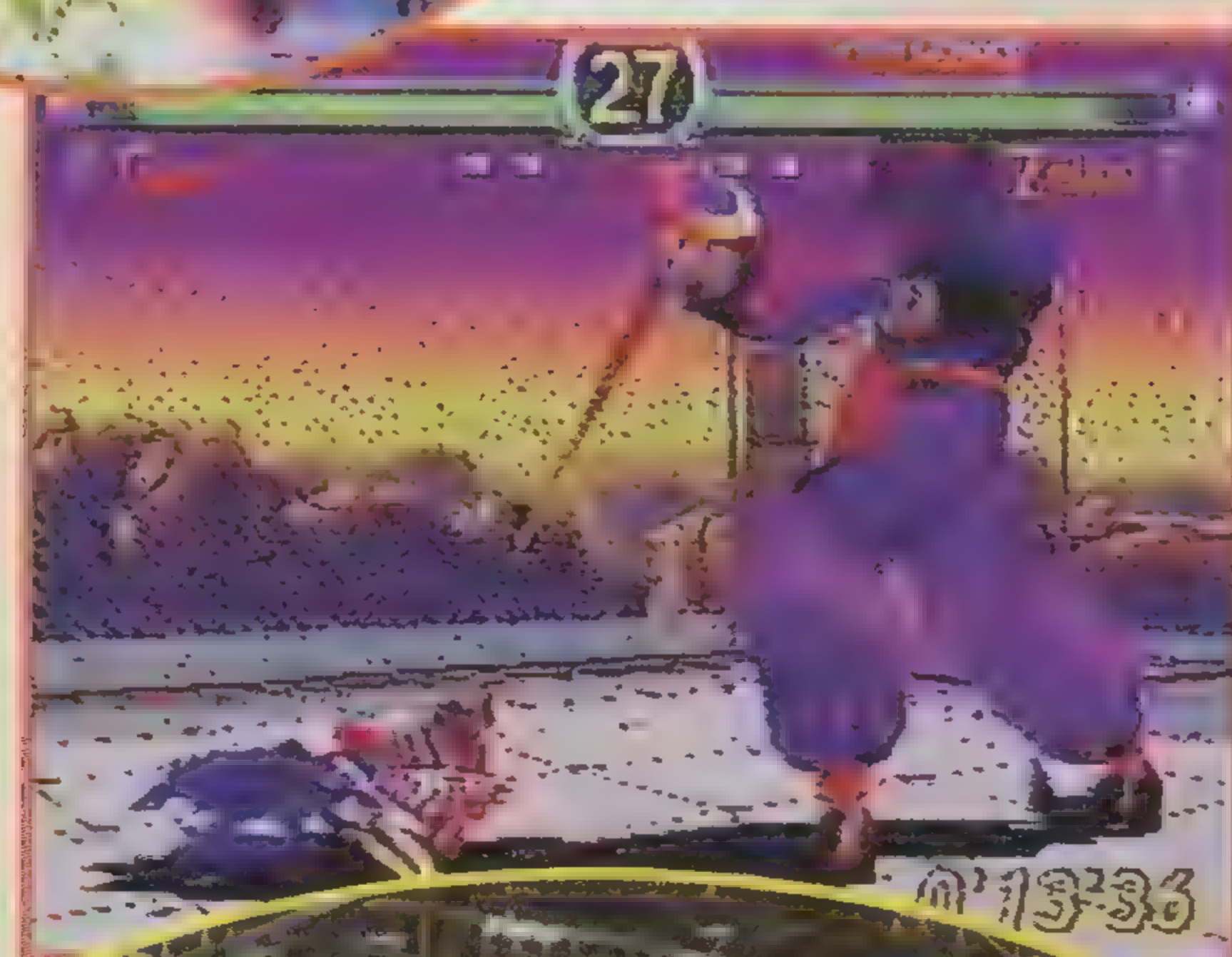
Slam Dunk 2 è uno dei pochi titoli sportivi presentati alla fiera a non utilizzare grafica poligonale.

SNK

La grande attrazione dello stand SNK è stata il nuovo *Art of Fighting* che presenta nuovi personaggi. Per la prima volta nella storia del Neo Geo i combattenti sono stati realizzati utilizzando la tecnica del motion capture, per rendere in maniera ancor più realistica i loro movimenti. Altra novità è l'Ultimate KO, che permette di concludere il duello in un solo incontro al posto dei canonici tre. Dalle terze parti, invece, arrivano per Neo Geo *Ninja Master's* e *Over Top* della ADK e *Shin o Ken* e *Foot Salu* della Saurus. *Ninja Master's* e *Shin o Ken* sono due classici picchiaduro bidimensionali, *Foot Salu* è un gioco di football, mentre il più interessante del gruppo pare essere *Over Top*. È un gioco di guida simile a *Slash Rally* e propone lo stesso tipo di visuale dall'alto. Si può scegliere tra otto tipi di macchine con cui lanciarsi su sette differenti tracciati in una sfida contro il tempo. Una mappa permette anche di decidere quale strada seguire, decidendo se cimentarsi su strade larghe e trafficate o su piccole strade di campagna.

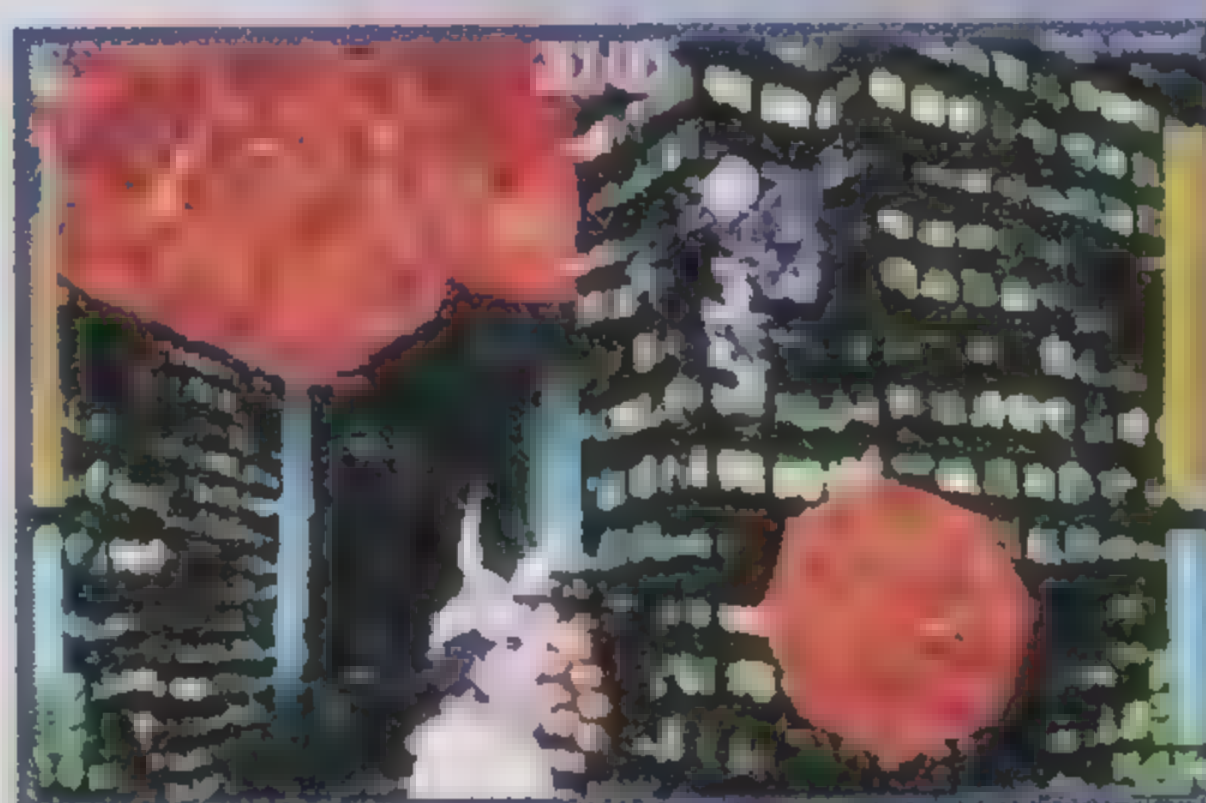
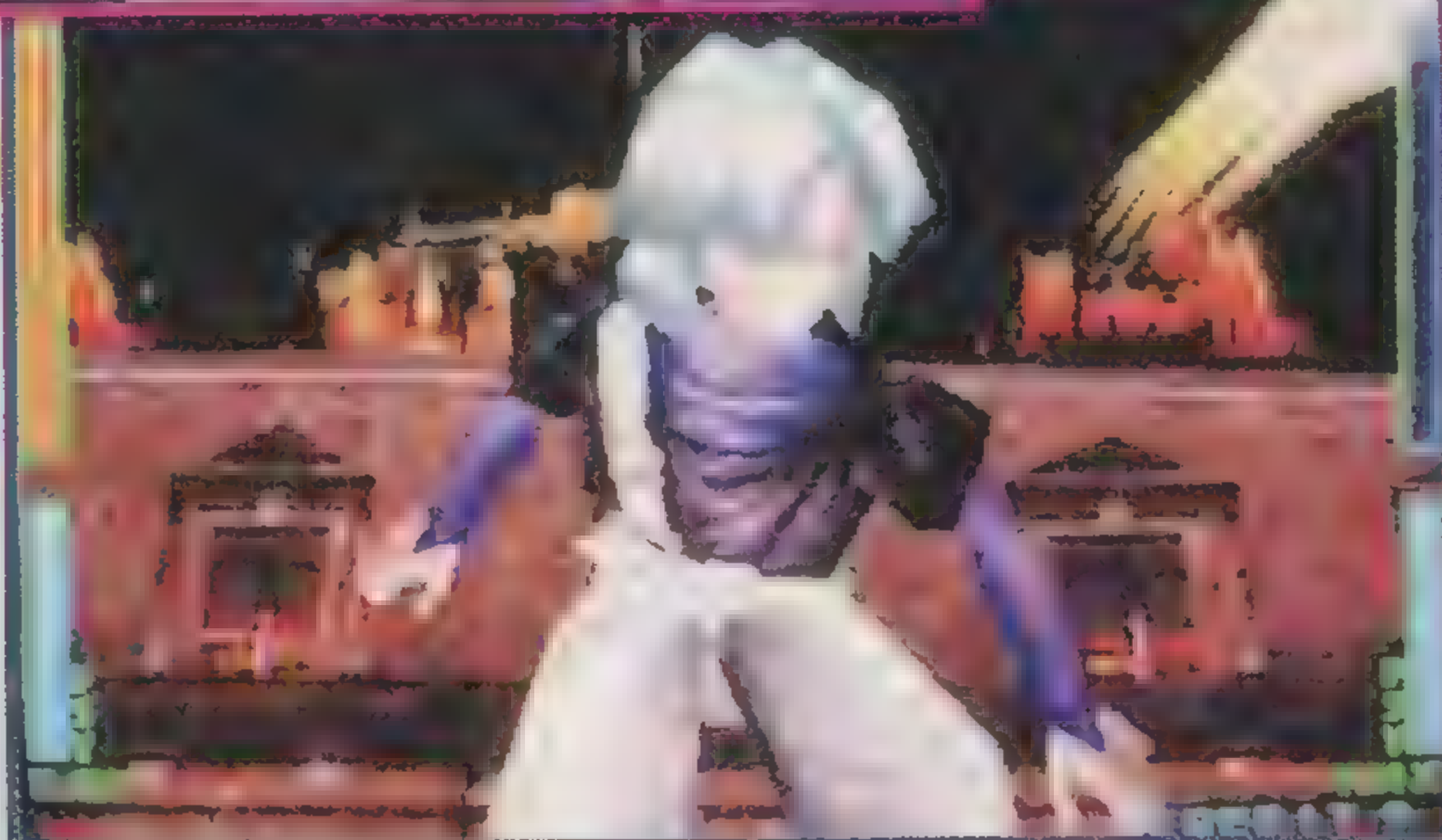
Allo stand dell'SNK l'unica attrazione era rappresentata dall'ultima versione di *Art of Fighting*.

CAPCOM

La Capcom ha preferito la politica del poco ma buono e ha deciso di presentare solo due giochi, appartenenti, tra l'altro, al genere a cui si sente più legata, quello dei picchiaduro. Il primo è, come era facile immaginare, *Street Fighter Zero 2*, ennesimo seguito della saga di beat'em up a incontri più lunga di sempre. Ne avevamo già parlato ampiamente il mese scorso, ma ora abbiamo nuove immagini che mostrano chiaramente quanto sia ben fatto questo titolo, ansiosamente atteso da milioni di videogiocatori. Il gioco rappresenta tutto quello che avrebbe dovuto essere il suo predecessore, che si è rivelato sotto molteplici aspetti un passo indietro rispetto alle ultime produzioni dello stesso genere. La grafica è tornata a essere molto curata e spettacolare, i personaggi sono abbondanti e ben diversificati, inoltre sono state inserite nuove tipologie di mosse che renderanno ancor più piacevole infliggere decine di colpi al proprio avversario. Il secondo è *Star Gladiators*, che si presenta come il primo vero tentativo da parte della Capcom di entrare nel mondo dei picchiaduro poligonali in 3D. Questo passo è molto importante perché lascia supporre un interesse crescente della Capcom nei confronti di questo genere di giochi, per cui, tra l'altro, ha dovuto realizzare una scheda che supportasse il nuovo stile grafico. *Star Gladiator* assomiglia notevolmente a *Toshinden 2* e ne condivide diverse scelte estetiche, ma è ambientato in un mondo completamente differente dove si scontrano robot, alieni, mutanti e varie amenità, tutti armati di asce, spade e altre armi da taglio. Il gioco ha riscosso numerosi consensi positivi e si presenta come un valido concorrente per *Tekken 2* e *Soul Edge*.

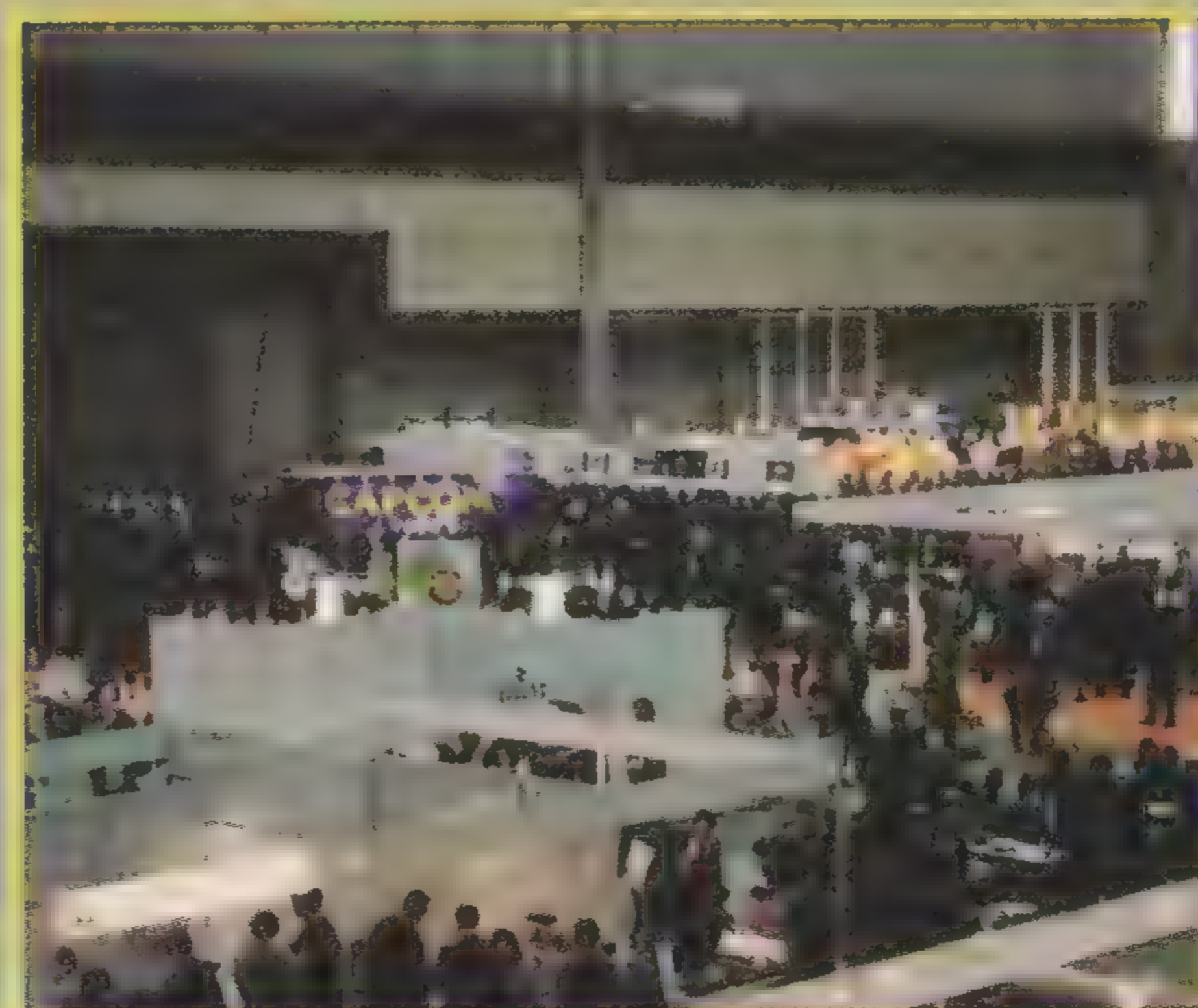
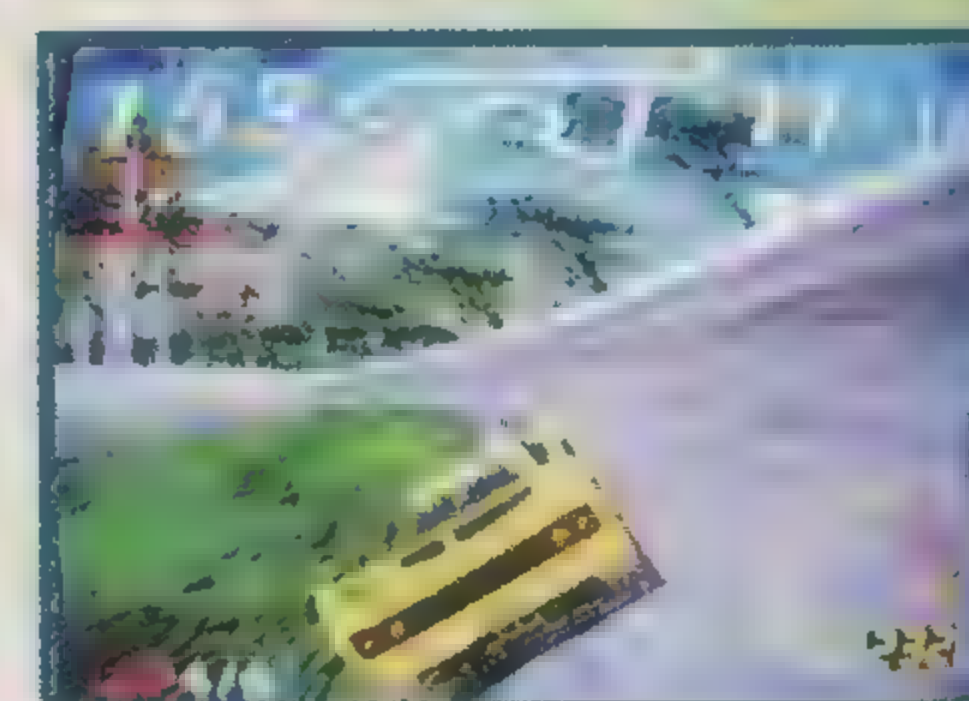
I cabinati di *Street Fighter Zero 2* e di *Star Gladiator* hanno riscosso un ottimo successo, confermando le capacità della Capcom nel campo dei picchiaduro.

TECMO

Grazie alle enormi potenzialità della scheda Model 2 fornita dalla Sega, la Tecmo è riuscita a presentare un interessante picchiaduro poligonale che può presentarsi come valida alternativa a *Tekken 2* e *Soul Edge*. *Dead or Alive* è un ottimo clone di *Virtua Fighter 2* e anche l'aspetto grafico è allo stesso livello del titolo Sega. Malgrado il gioco non fosse ancora provabile, sono state ampiamente dimostrate le sue indubbie qualità e, visto che nel gioco sono presenti anche numerose armi, ha veramente tutte le carte in regola per dare ulteriore filo da torcere ai prodotti Namco. Vedremo...

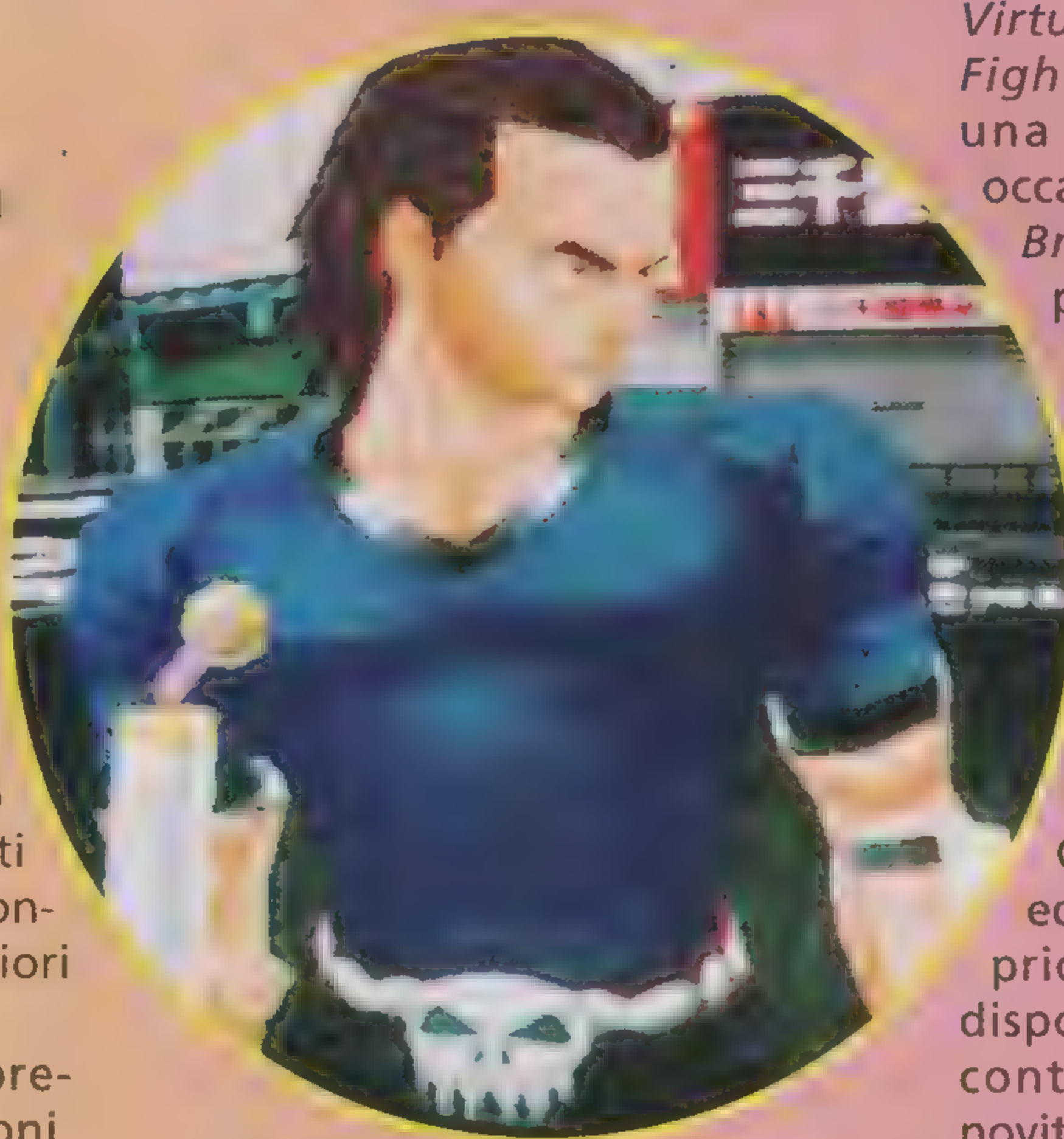
TAITO

La Taito, la buon vecchia mamma di *Bubble Bobble*, ha presentato diversi titoli interessanti e potrebbe tornare alla ribalta del mercato coin-op. In *Psychic Force* bisogna combattere in un'area cubica sospesa in aria. L'angolo della telecamera virtuale che segue l'azione si sposta in continuazione rendendo frenetici gli scontri che si svolgono a colpi di attacchi speciali. Lo stile degli scontri ricorda quello dei titoli della serie di *Dragon Ball*, e si svolgono in arene tridimensionali. Grazie alle solite sequenze di tasti si possono effettuare e parare svariati tipi di attacchi, tutti rappresentati in maniera molto spettacolare, malgrado la grafica non sia particolarmente luminosa. *Ray Storm*, invece, appartiene alla serie di *Ray Force*, ma questa volta le astronavi sono fatte di poligoni, allineandosi alla tendenza attuale, e sono inquadrate in modo da fornire un efficace effetto di tridimensionalità. Il gioco è in competizione diretta con *Xevious 3D/G* della Namco, ma la scheda su cui gira sembra molto più potente della System 11: i vari oggetti si muovono molto più velocemente, gli effetti sono più spettacolari e le astronavi sono molto più dettagliate. Tutto questo ha permesso al gioco di riscuotere un ottimo successo alla fiera, grazie anche ad alcune interessanti innovazioni che presenta.

Di interesse praticamente nullo, invece, è *Landing Gear*, una sorta di simulatore di volo, mentre ben più soddisfacente è apparso *Super Football Champ*, un classico gioco di football con giocatori poligonali. I giocatori possono scegliere una squadra proveniente da una qualsiasi parte del mondo e personalizzarla aggiungendoci un "fuoriclasse" tra quelli proposti. La monotonia tipica del genere è spezzata da numerosi elementi grafici, come le numerose differenze estetiche tra un giocatore e l'altro e la possibilità di scegliere a che ora del giorno disputare l'incontro.

JALECO & CO.

In diretta competizione con *Rave Racer* della Namco, la Jaleco ha presentato *Super GT 24h* che sfrutta la scheda Model 2 concessa dalla stessa Sega. La Data-East, invece, per il momento non ha ancora iniziato a lavorare sulla potente scheda di *Virtua Fighter 2* e si è limitata a proporre *Skull Fang*, un classico sparatutto verticale. Chiudono la Sunsoft con *Waku Waku 7*, un picchiaduro bidimensionale, e la Human con *Grand Striker 2*, un gioco di football.

ULTIMA FERMATA: IL BRONX

La Sega ha presentato, al di fuori dell'AOU, un nuovo picchiaduro che sembra seguire i canoni già stabiliti da *Virtua Fighter 2* e *Fighting Vipers*, ma forse, oltre all'ambientazione, c'è qualcosa di nuovo.

La AM3, dopo la realizzazione di Virtual On e Manx TT, è tornata sui canoni più classici e, soprattutto, tanto cari alla Sega, attaccando, si fa per dire, la AM2 sul proprio campo, quello dei picchiaduro. Per chi non lo sapesse, AM2 e AM3, sono due gruppi di programmatori che lavorano in seno alla casa madre, e, anche se non si può dire che tra i due team di sviluppo non corra buon sangue, è innegabile che esiste una sorta di rivalità, il che non può fare altro che bene ai prodotti della Sega, anche perché, a confrontarsi, sono due tra i migliori team del Giappone.
Recentemente, la AM2 ha presentato le sue ultime creazioni, *Virtua Fighter Kids* e *Sonic The Fighters*, e, proprio per eviare una concorrenza intestina in occasione dell'AOU Show, *Last Bronx*, questo è il titolo del picchiaduro sviluppato dall'AM3, non è stato presentato alla fiera dei coin op, bensì in separata sede.
Da quello che si può capire dalle foto pubblicate in queste pagine, il gioco non si differenzia poi molto da prodotti già realizzati dalla grande "S". Gira su una scheda Model 2, ed è possibile scegliere il proprio combattente tra gli otto disponibili, il che, vi renderete conto, non apporta nessuna novità al genere. Al momento di

L'utilizzo dei tonfa è concesso durante i combattimenti nel "bronx" di Tokyo. Comunque, le regole negli scontri tra bande non sono fatte per essere rispettate.

SIAMO PICCOLI MA CRESCEREMO

La Sega sta realizzando, tra l'altro, un picchiaduro che si basa sui personaggi resi famosi dalla saga di *Virtua Fighter*, trasformandoli però in super deformed, per la gioia degli utenti giapponesi, ma anche europei e americani. Negli ultimi mesi abbiamo pubblicato diverse immagini del gioco, che, a prima vista sembra davvero spassosissimo, questo mese è la volta della locandina ufficiale dell'ennesima diavoleria della grande "S".
Come avrete occasione di leggere nelle pagine dedicate a *Tekken 2*, in questo stesso numero, la Namco non ha perso tempo, preparando una contro mossa davvero efficace, per di più in anticipo, inserendo nel suo ultimo picchiaduro la stessa tecnica di rappresentazione. Tramite un piccolo trucchetto, infatti, è possibile combattere con tutti i personaggi di *Tekken 2* in versione super deformed. Forse che, ormai, anche nel mondo dei videogiochi, siamo arrivati a livello di spionaggio industriale?

andare in stampa, l'unico livello che ci è stato possibile vedere era quello di Shibuya, luogo in cui ha vita l'azione, un quartiere di Tokyo tristemente famoso per le numerose gang di "Street Fighter" e per i numerosi combattimenti che hanno luogo, nottetempo, per il predominio della zona. Come avrete intuito, i protagonisti del gioco saranno proprio i componenti di alcune bande, tra gli altri ci saranno membri delle Ladies, degli Skaters, dei Bosozoku (i nostri Bikers) e i Teamer (dei ragazzi che portano dei pantaloni larghissimi). Una delle particolarità più interessanti è data dalla possibilità di utilizzare armi moderne durante i combattimenti, naturalmente le armi sono di chiara ispirazione marziale orientale, quindi nunchaku, tonfa e altre amenità.
Molti dei movimenti dei lottatori, come accade sempre più spesso, sono stati realizzati utilizzando il sistema di Motion Capture, cioè filmando una persona umana con dei sensori che indicano al computer come realizzare in maniera il più reale possibile i movimenti, solo che nel caso di *Last Bronx*, l'AM3 ha preferito utilizzare un manichino per alcuni movimenti. Il manichino, che è stato ribattezzato "Capchan", è servito soprattuto per riprendere i movimenti causati dalle proiezioni.
A questo punto non risulta molto chiara la politica, prettamente legata ai picchiaduro, sviluppata dalla Sega. Con l'uscita di *Virtua Fighter 3, Virtua Kids, Fighting Vipers* e *Sonic Figthers*, riesce difficile trovare una collocazione adeguata per *Last Bronx*, anche se la competizione tra AM3 e AM2 sembra esserne alla base.
Last Bronx dovrebbe raggiungere le sale giochi giapponesi per l'inizio dell'estate, probabilmente, in Italia, riusciremo a vederlo per l'autunno o, al più tardi, per l'inverno del 1996, sempre che i piani vengano rispettati.

Allo satdio attuale del gioco gli stessi personaggi non sono ancora distinguibili, ma una volta ultimato dovrebbero essere vestiti in maniera diversa.

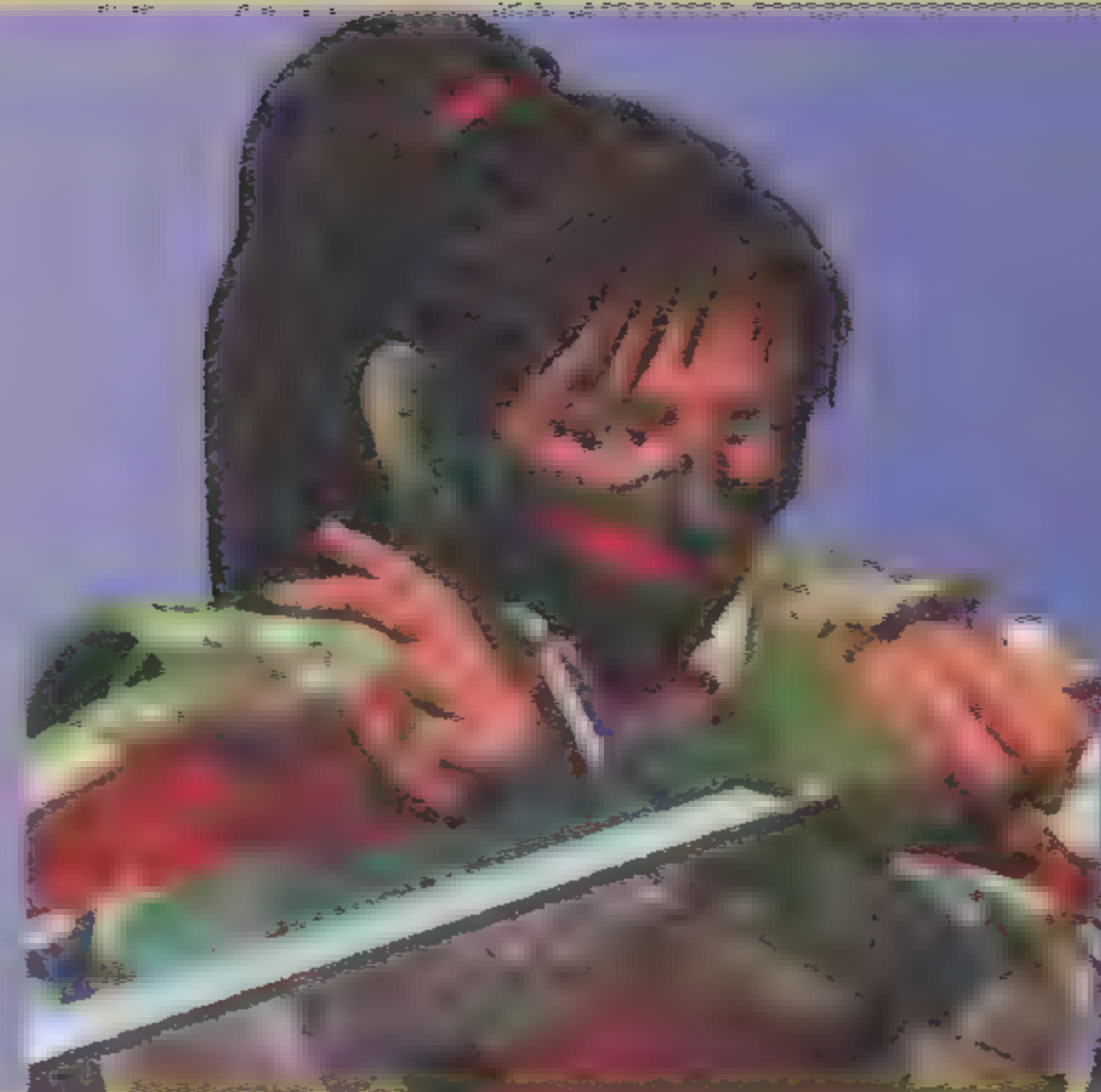
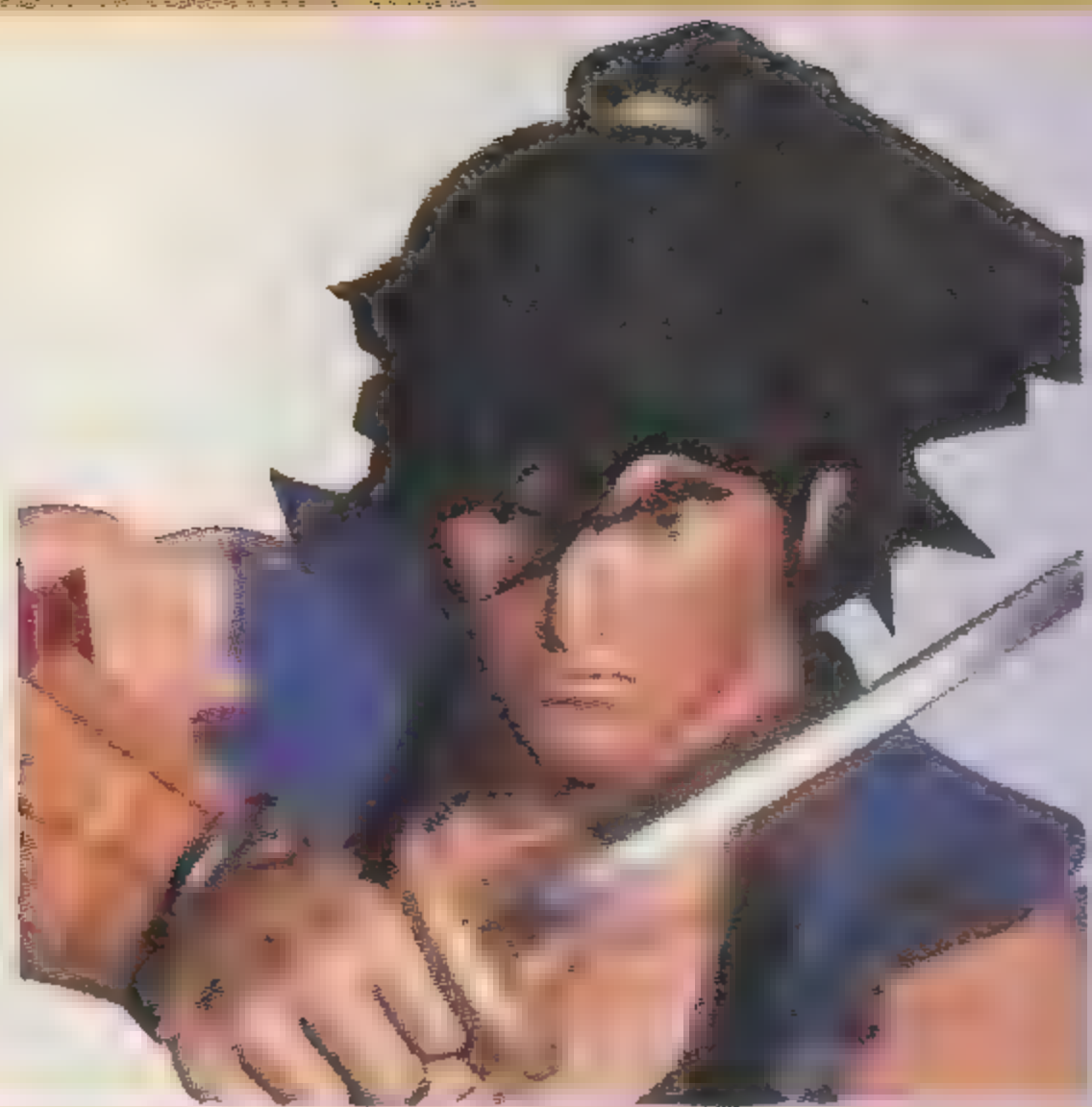
• Nicolasan

UN'ANIMA IN VENDITA

Abbiamo già parlato, mesi addietro, del nuovo picchiaduro della Namco che, dopo aver spopolato in sala giochi, si appresta a fare la sua apparizione su PlayStation. Per saperne di più abbiamo deciso di scambiare due chiacchiere con gli sviluppatori del gioco...

In principio era *Toh Shin Den*... L'eventuale storia della PlayStation potrebbe tranquillamente avere un incipit del genere. Infatti, due inverni fa, fu proprio il picchiaduro (armato) della Takara a mostrare al mondo cos'era in grado di fare il 32 bit della Sony. Fu poi il turno di *Ridge Racer* e *Tekken* della Namco, che furono in grado di confermare le attitudini della nuova macchina.
Ora, anche se, in considerazione del fatto che abbiamo già visto il secondo episodio della saga di *Toh Shin Den*, un po' in ritardo, arriva la risposta della Namco anche nel campo dei picchiaduro con tanto di armi bianche, che affondano le proprie radici nel medioevo giapponese.
Soul Edge, infatti, deve essere considerato leggermente diverso da quello a cui la Namco ci aveva, piacevolmente, abituati. Gli otto lottatori sono armati con asce, spadoni a due mani, corti pugnali, lance e altre armi d'offesa da taglio.
Di questo, comunque, avevamo già parlato qualche tempo fa. Abbiamo deciso, visto l'approssimarsi della data di uscita per PlayStation, di sentire, dalla viva voce degli sviluppatori del progetto, cosa dobbiamo aspettarci da questo nuovo capolavoro annunciato.
Hanno acconsentito a parlare con noi Mr. Hajime Nakatami,

Il principale responasabile della produzione di Soul Edge: Hajime Nakatani.

Masuya Ohishi, ha rivestito il ruolo di assistente allo svilupo del gioco.

Anche se la somiglianza con *Toh Shin Den* è evidente, *Soul Edge* promette di avere una marcia in più.

Voldo è un combattente atipico. È cieco, sordo, muto e, udite udite, proviene dall'Italia. Forse, in Giappone, non sanno che a quell'epoca, in Italia, era il periodo dei Condottieri!

VOLDO

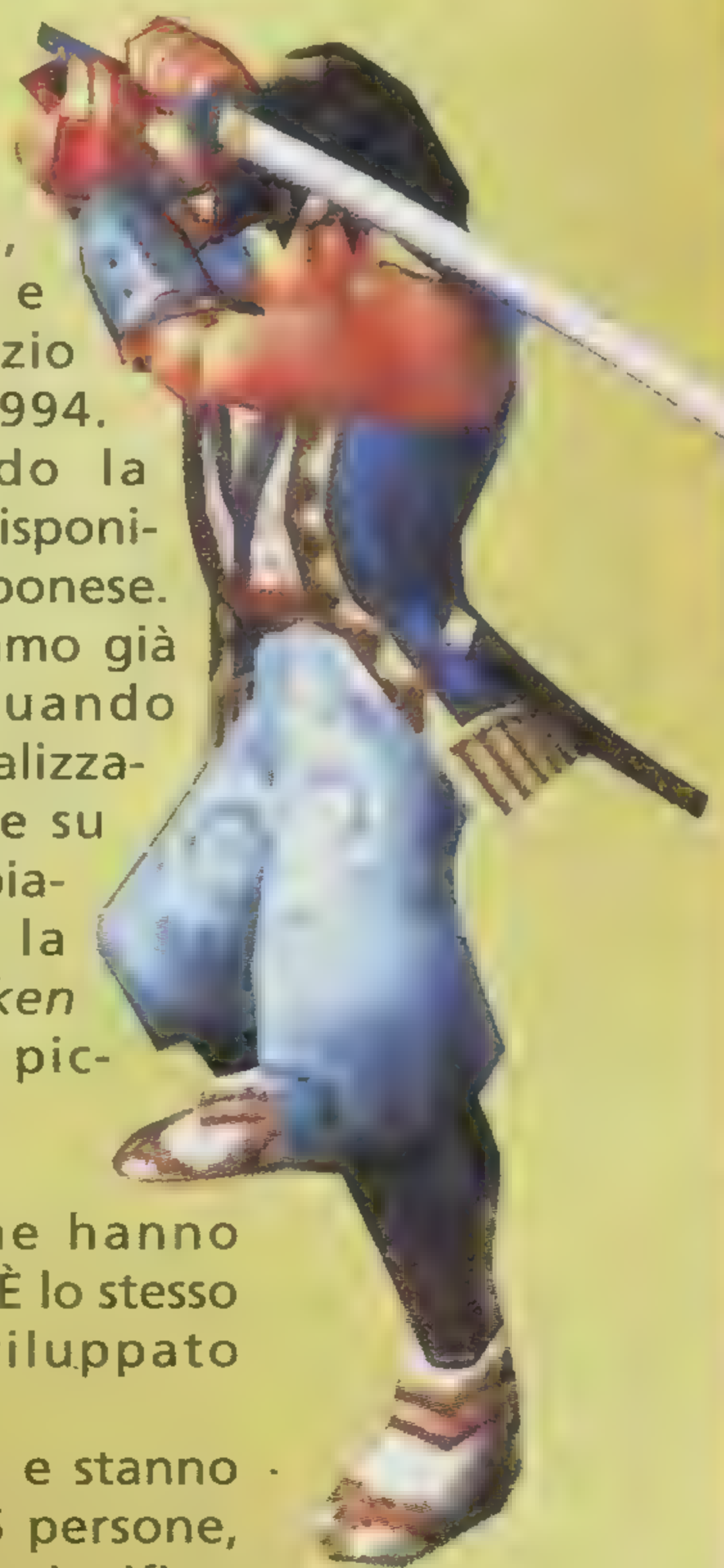
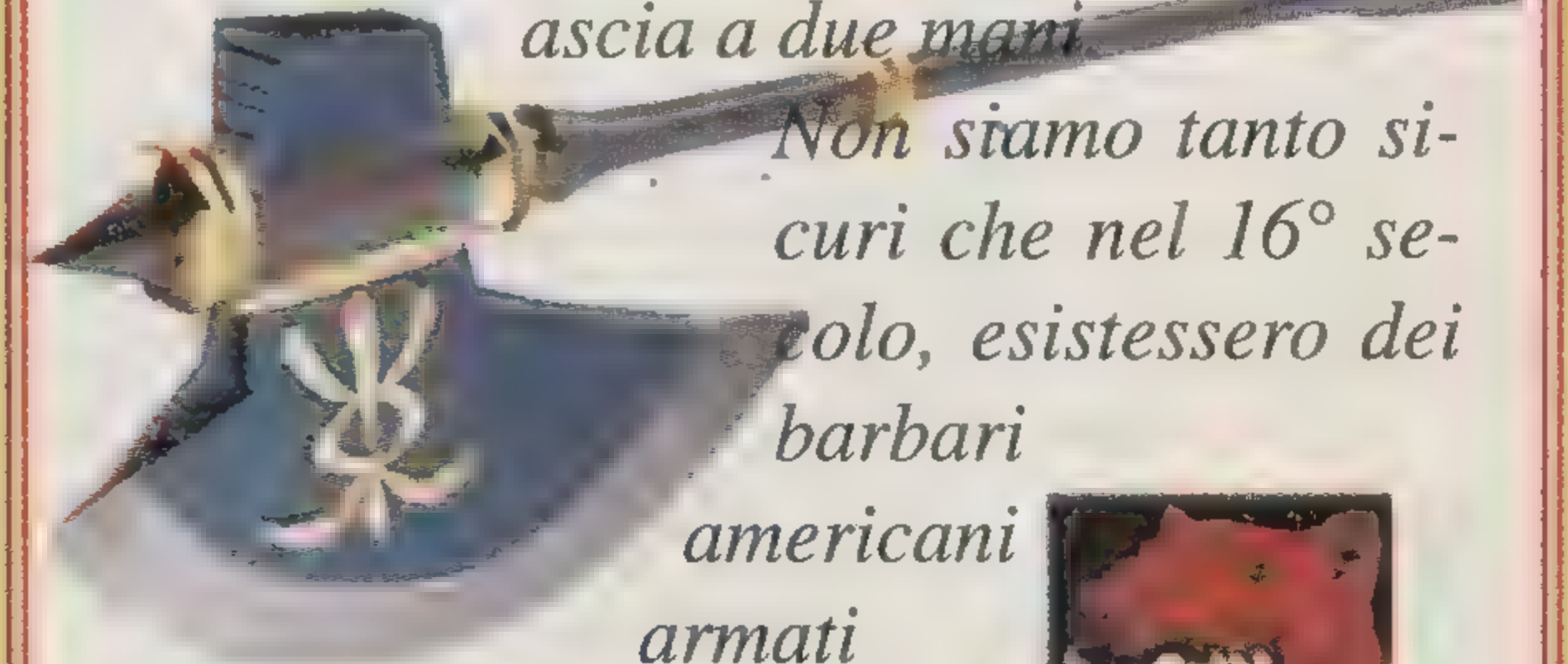
Il palazzo della Namco a Shin Urashima, nella periferia di Yokoama.

manager del dipartimento di sviluppo, e Mr. Masuya Ohishi, assistente nello stesso dipartimento. Il primo ha lavorato alla produzione di *Tekken* e *Tekken 2*, mentre il secondo ha dato il suo apporto principale a *Soul Edge*.

Game Power: Quando avete cominciato a sviluppare *Soul Edge*? Si basa sempre sulla scheda System 11?

Masuya Ohishi: Le ricerche a livello tecnico sono iniziate nel settembre del 1994, ma lo sviluppo vero e proprio ha avuto inizio nel novembre del 1994. Più o meno quando la PlayStation si è resa disponibile sul mercato giapponese. A dire la verità, stavamo già facendo *Tekken* quando abbiamo deciso di realizzare *Soul Edge*, sempre su System 11. Quindi abbiamo deciso di usare la stessa scheda di *Tekken* anche per il nuovo picchiaduro in progetto.

GP: Quante persone hanno lavorato al progetto? È lo stesso team che ha sviluppato *Tekken*?

MO: Hanno lavorato, e stanno ancora lavorando, 25 persone, oltre al sottoscritto: 4 pianificatori, 4 programmatori, 14 disegnatori e due tecnici del suono. Comunque, il team è diverso. Quando abbiamo cominciato a

Strano a dirsi, Rock, è di origine americana e combatte con un'impressionante ascia a due mani. Non siamo tanto sicuri che nel 16° secolo, esistessero dei barbari americani armati di ascia...

ROCK

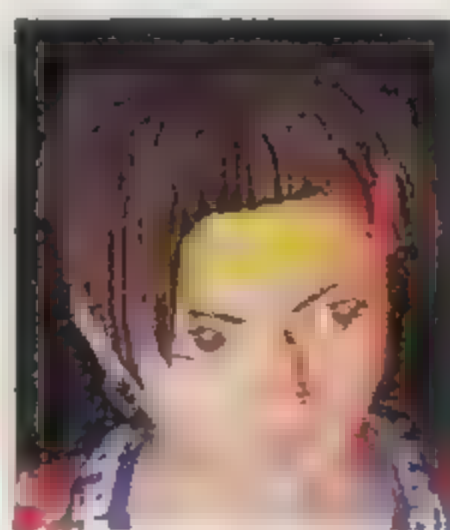
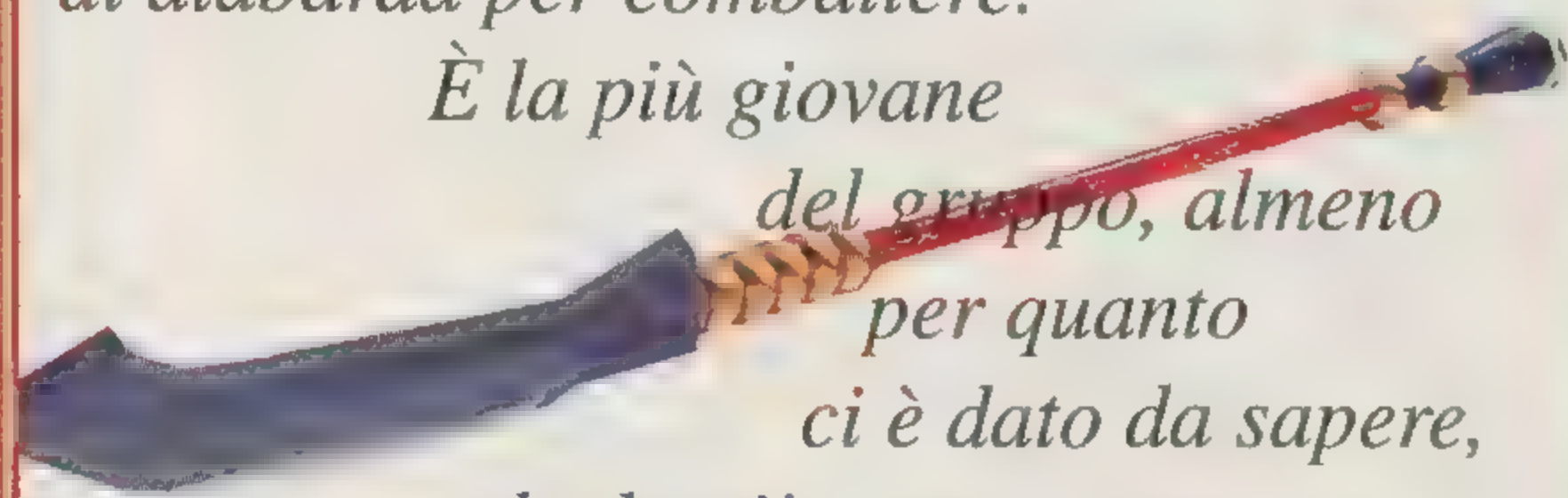
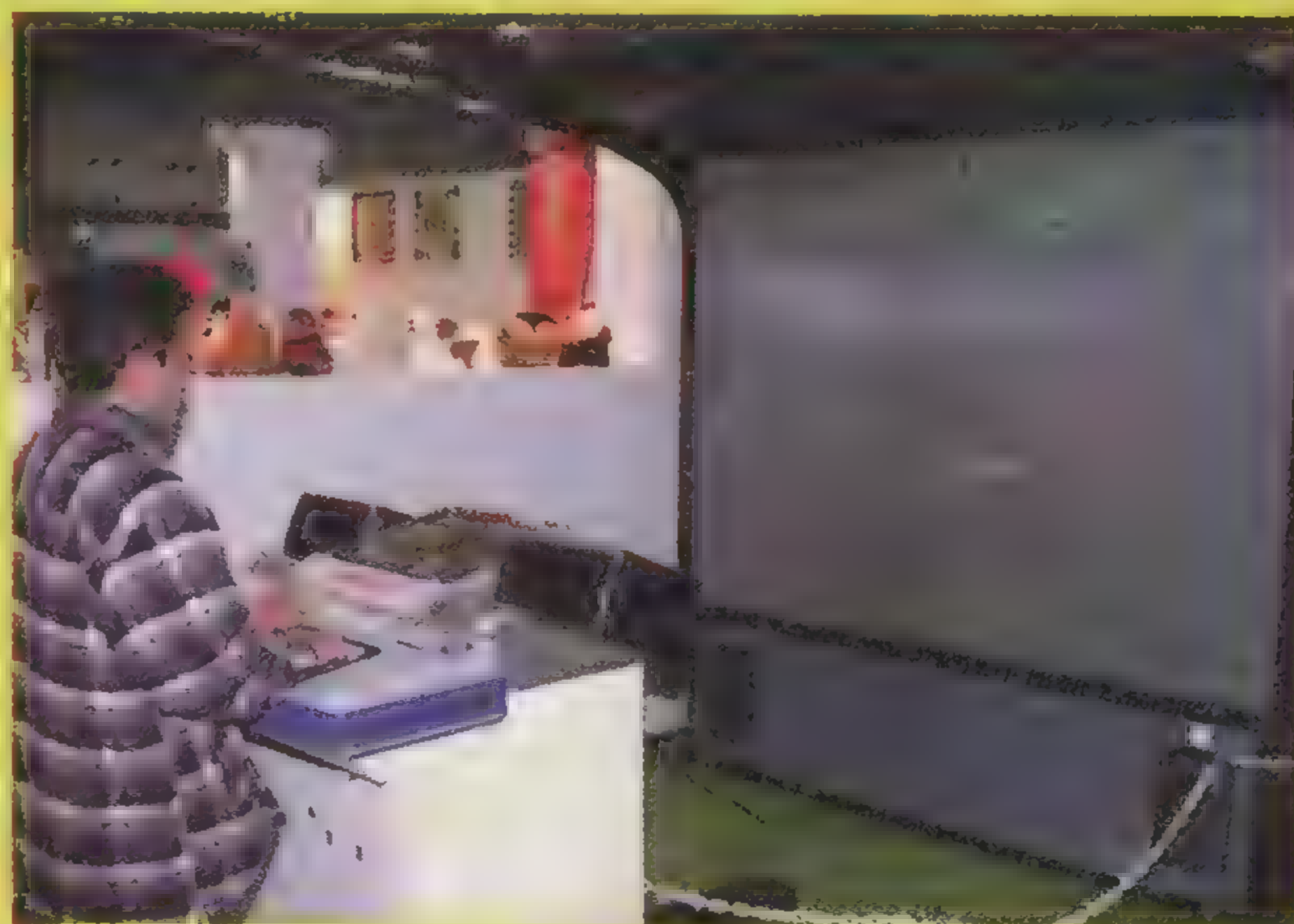
sviluppare *Soul Edge*, il team responsabile di *Tekken* stava lavorando a *Tekken 2* per PlayStation, quindi per loro era impossibile seguire un altro progetto. Tuttavia, durante la realizzazione del gioco, 3 persone del team di *Tekken* si sono aggiunte allo sviluppo di *Soul Edge*.

Hajime Nakatani: Il gruppo di lavoro è stato composto da persone con background differenti. Con ogni probabilità, una volta ultimato il gioco, il gruppo potrebbe essere diviso nuovamente per realizzare altri giochi in team differenti. Nessuno è specializzato in maniera particolare nel genere picchiaduro, anche perché, *Soul Edge* e *Tekken*, sono stati i primi picchiaduro realizzati dalla Namco.

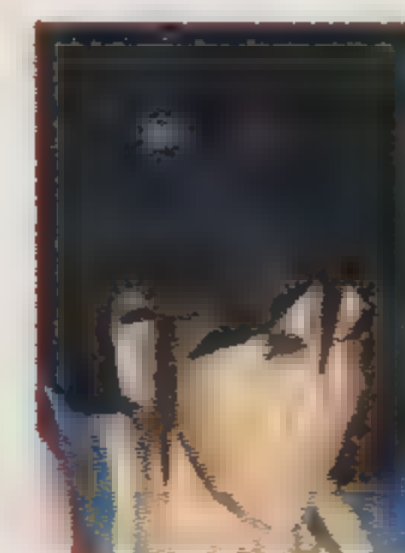
GP: Quanti personaggi sono presenti nel gioco?

MO: Ci sono 8 personaggi selezionabili e 2 boss finali, più un personaggio segreto che viene dall'Asia, che può essere controllato dopo aver composto una serie di comandi speciali nello schermo delle opzioni... mi dispiace, per il momento non posso dire di più. Comunque, in totale si tratta di 11 personaggi, questo è quello che posso dire al momento.

Lo strano lottatore italiano, Voldo, si confronta con la temibile Mina. Uno scontro impari?

Proviene dalla Corea e utilizza una sorta di alabarda per combattere. È la più giovane del gruppo, almeno per quanto ci è dato da sapere, e anche la più sexy, a dire il vero.

SEUNG MINA

All'Aou Sho era disponibile anche un mega schermo sul quale giocare a Soul Edge. Una vera gioia per gli occhi.

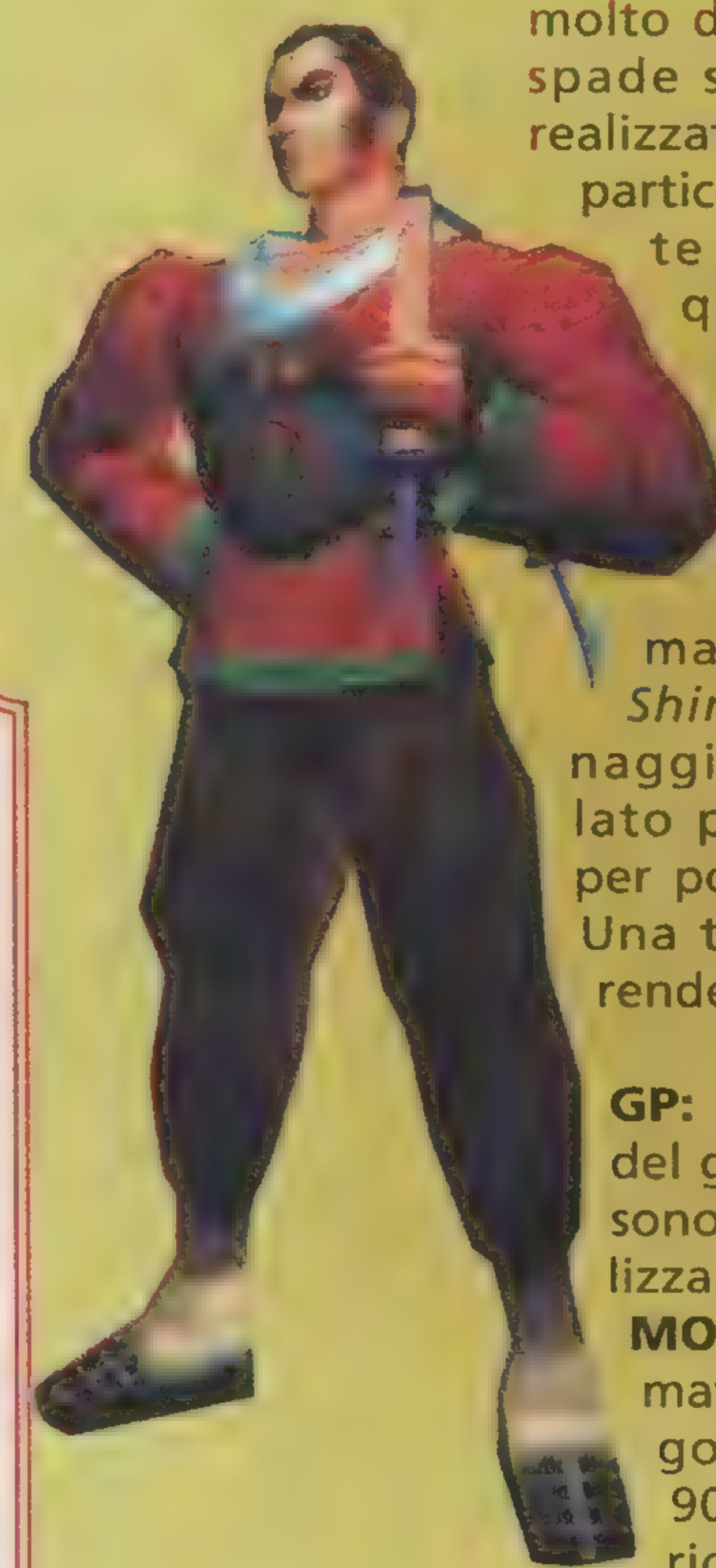
GP: Come avete avuto l'idea di sviluppare *Soul Edge*? È possibile compararlo con *Toh Shin Den* della Takara?

MO: Inizialmente avevamo intenzione di realizzare un titolo sulla falsariga di *Tekken*. Poi ci siamo resi conto che sarebbe stato meglio ideare qualcosa di differente. È vero che ci sono

Mitsurigi è armato con una classica Naginata. È il tipico samurai, con un gran numero di mosse e delle tecniche di combattimento letali quanto spettacolari.

MITSURUGI

parecchi picchiaduro che permettono l'uso delle armi, ma non sono poi molti quelli in 3D. È vero che *Soul Edge* può essere comparato con il gioco della Takara, ma rimangono due titoli differenti. *Toh Shin Den* è stato realizzato prima, ma la qualità del gioco è inferiore a quella di *Soul Edge*. Come potete vedere voi stessi, *Soul Edge* è molto meglio (risata)!
I personaggi del nostro gioco utilizzano diversi tipi di armi, e abbiamo utilizzato complesse tecniche di programmazione per fare in modo che le armi sembrassero reali. Se consideriamo i contenuti del gioco, per esempio, l'impatto tra le armi è molto differente. Quando due spade si scontrano abbiamo realizzato degli effetti davvero particolari. Tra l'altro, durante il combattimento, quando due armi sono incrociate tra loro, è possibile spingere il proprio avversario, proprio come avviene in un vero duello all'arma bianca. Come in *Toh Shin Den*, in più, i personaggi possono spostarsi di lato per evitare un attacco per poi ripartire a loro volta. Una tecnica che velocizza e rende più convulsa l'azione.

Taki è quella che viene comunemente definita una Kunoichi, cioè un Ninja femmina. I suoi attacchi sono molto veloci, può saltare alle spalle dell'avversario e, avvicinandogli la lama alla gola, sussurrargli "È la fine della tua esistenza", prima di tagliargli la gola.

TAKI

GP: Qual è l'ambientazione del gioco? E quanti poligoni sono stati utilizzati per realizzare ogni personaggio?
MO: I personaggi sono formati da un numero di poligoni che va dagli 850 ai 900, mentre, per quanto riguarda l'ambientazione è quella del medioevo giapponese, diciamo intorno al 16° secolo. L'ha scelta il direttore

del progetto, quindi è meglio che lasci a lui la parola...
HN: Il punto di partenza era l'idea di realizzare un gioco in cui fosse possibile, per i personaggi, utilizzare delle armi da taglio, quindi abbiamo deciso di scegliere un periodo storico che giustificasse l'uso di tali armi. Per di più, una storia che fonda le sue basi in un'era di questo tipo risulta più credibile, e non fantastica come sarebbe accaduto se l'avessimo ambientata ai giorni nostri.

GP: Qual è stata la parte del gioco più difficile da realizzare? Avete fatto ricorso alla tecnica del Motion Capture?
MO: Anche se abbiamo utilizzato la tecnica del Motion Capture, non è stato facile realizzare tutti i movimenti dei personaggi, che, tra le altre cose, è una delle parti più importanti in un gioco in 3D di questo tipo. Anche le tecniche di combattimento dei vari personaggi sono state difficili da realizzare, soprattutto il decidere quali tecniche ogni personaggio avrebbe dovuto utilizzare.
HN: Normalmente utilizziamo il Motion Capture per il movimento dei personaggi, ma spesso, nel caso di proiezioni particolari, o di movimenti non molto naturali, che difficilmente un essere umano può realizzare, dobbiamo realizzare i movimenti "manualmente".

GP: *Tekken* e *Soul Edge* sono stati realizzati su System 11. Quali sono le differenze tra la PlayStation e la scheda da coin

Non poteva mancare il classico cavaliere germanico, anche se non fa parte del famoso ordine teutonico. Utilizza una massiccia spada a due mani che, pur non essendo molto affilata, è in grado di tagliare in due un uomo solo grazie al suo enorme peso.

SIEGFRIED

Come nella più classica tradizione giapponese, *Soul Edge* è accompagnato da ogni genere di gadget. Dai pupazzi ai poster, e via dicendo.

È una sacerdotessa del tempio di Efesto. Per combattere utilizza una corta spada affilata da entrambe le parti. Combatte per fede, può capitare che, prima di trafiggerci ci dica, con voce suadente, "Perdonami".

SOPHITIA

Il coin op di Soul Edge è disponibile anche nelle sale giochi nostrane. Se l'avete provato a correte a farci una partita.

Un personaggio che arriva direttamente dalle pianure della Cina, portando con sé dei pericolosissimi nunchaku. Il combattimento, nel suo livello, si svolge su una chiatta. Attenti a non cadere in acqua...

LI LONG

Gli effetti grafici, nei combattimenti, sono spettacolari, con tanto di scintillio del metallo quando le lame cozzano.

op? È difficile realizzare una conversione da tale scheda?

HN: Sì, entrambi i titoli sono stati sviluppati sulla stessa scheda. La differenza principale tra la System 11 e la PlayStation è data dalle dimensioni della memoria RAM e dal Sound Device. Per quanto riguarda la versione da sala, abbiamo la possibilità di utilizzare una ROM speciale.

Per quanto concerne le conversioni, dipende un po' dal tipo di gioco che dobbiamo convertire, soprattutto per quanto riguarda i tempi di conversione.

Per quanto riguarda *Tekken*, i dati dei movimenti dei personaggi sono stati ridotti di 1/6, questo perché, altrimenti, la conversione avrebbe potuto essere difficile.

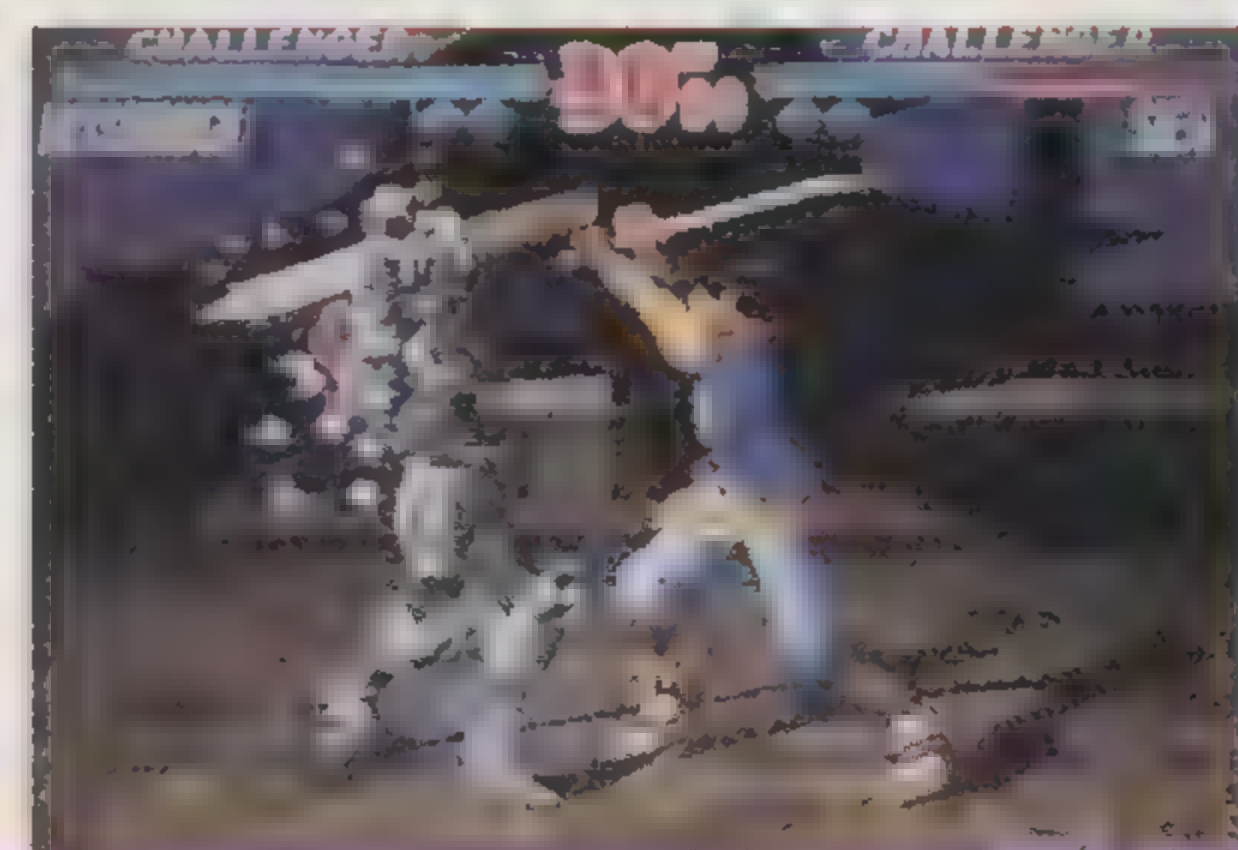
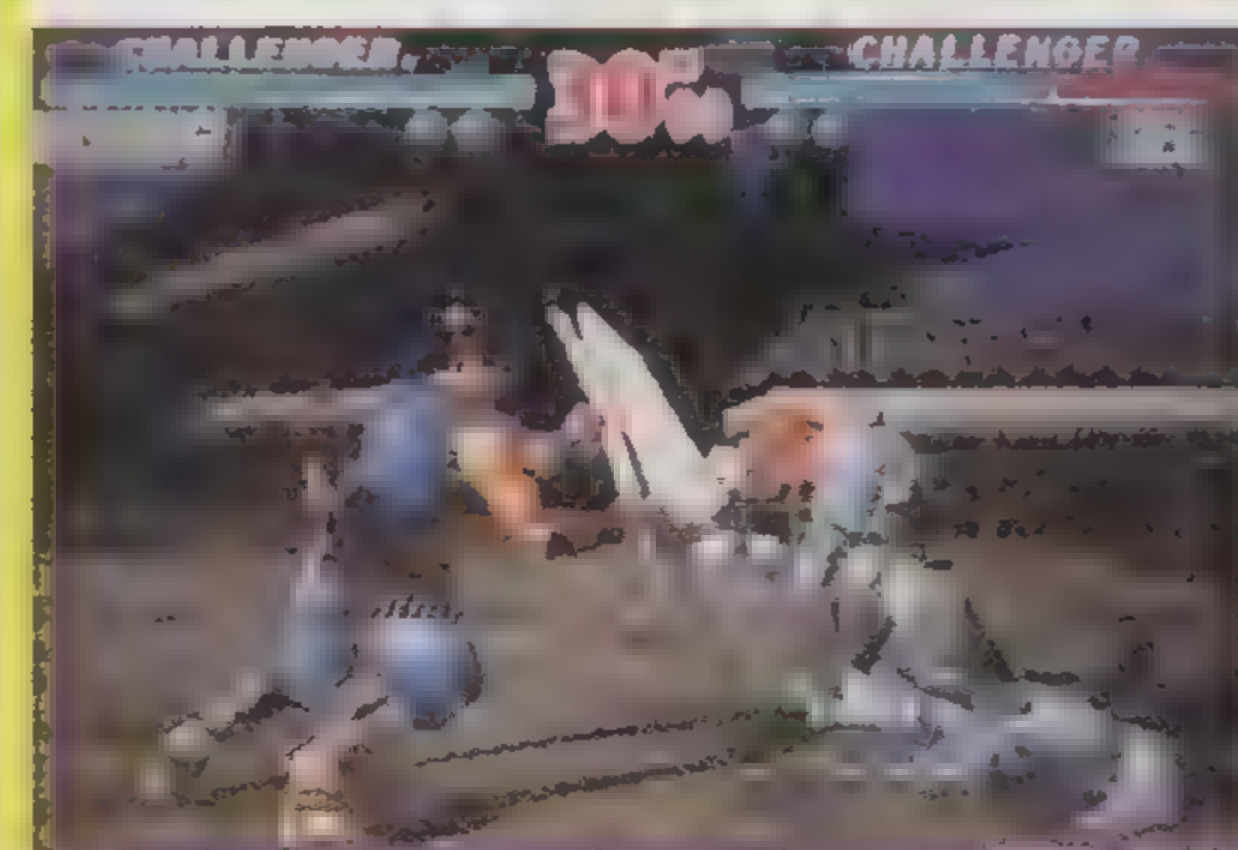
Nel caso di *Soul Edge*, a causa del fatto che i dati relativi alle immagini sono più importanti, la conversione è stata più difficile. Abbiamo dovuto correggere il tiro e riprogrammarlo, anche se non da capo.

Comunque, nel caso di una conversione, a seconda del gioco che deve essere realizzato, non si impiegano più di sei mesi.

GP: Chi ha sviluppato la System 11? E secondo quali principi, la Namco, decide di realizzare giochi per la System 11, la System 22 e la Super System 22?

HN: La System 11 è stata realizzata dalla Namco in collaborazione con la Sony. Il concetto alla base era quello di realizzare una piccola scheda per i giochi da sala che si basasse sull'architettura hardware e sulle specifiche della PlayStation. La decisione di sviluppare un gioco su una delle tre schede che avete menzionato, è prettamente monetaria. Per rientrare con i costi, mettiamo nel caso di un picchiaduro, è necessario vendere un gran numero di coin op, questo per ammortizzare i costi. Anche se la System 11 possiede la metà delle capacità di una System 22, ha un costo pressoché dimezzato...

GP: Come vedete il vostro potenziale, raffrontato ai potenziali concorrenti: la scheda ST-V, della Sega, e la scheda arcade della Capcom?

HN: Non saprei dire con precisione. A prima vista, la nostra scheda sembra migliore di quella della Capcom.

Parlando della ST-V, sembra che la scheda della Sega abbia dei punti di forza differenti rispetto ai nostri, per fare un esempio le texture (*questo a causa della maggiore RAM disponibile sulla ST-V, NdR*), però sembra che sia meno adatta alla gestione dei poligoni.

MO: Sarebbe difficile realizzare *Soul Edge* su una scheda ST-V, a causa del numero dei poligoni che devono essere utilizzati.

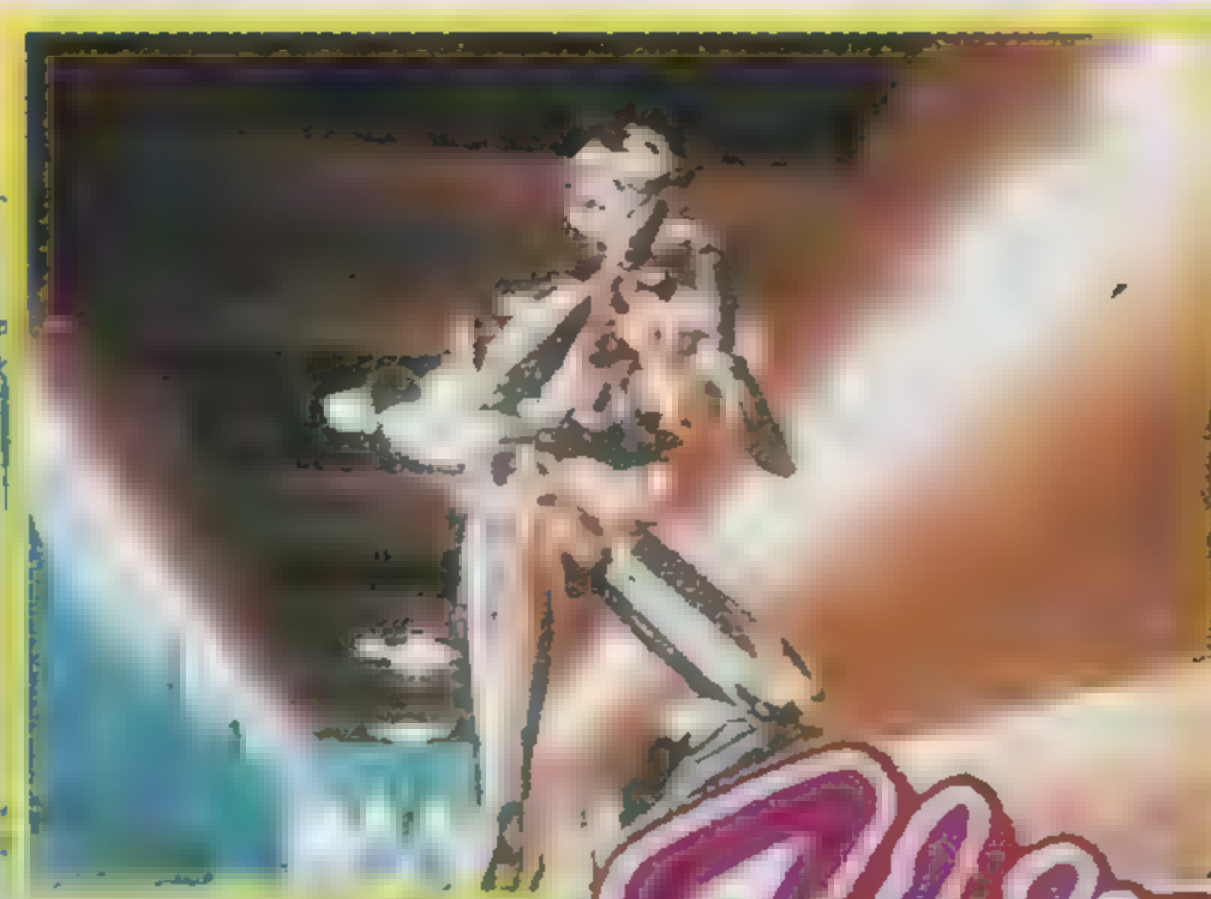
Aspettiamo con ansia quello che dovrebbe rivelarsi un nuovo successo della Namco per PS-X. Se la data di uscita dovesse essere rispettata aspettiamoci un'estate di fuoco.

• Nicolasan

IL NUMERO PERFETTO

Il numero 3 sembra portare fortuna alla Sega. Tre come *Virtua Fighter 3*, tre come Model 3, tre come il numero di picchiaduro presentati all'AOU Show e tre come team AM3. Pura coincidenza?

Virtua Fighter 3

Il più grande evento della fiera è stato senza ombra di dubbio la presentazione, da parte della Sega, della nuova scheda Model 3 a 32 bit e del terzo episodio del primo picchiaduro poligonale di sempre. *Virtua Fighter 3* ha catalizzato l'attenzione degli spettatori, permettendo al team AM2, e al suo General Manager Yu Suzuki, di avere la meglio sui loro colleghi. Tuttavia, benché fosse molto atteso, prima della fiera nessuno sapeva se di *VF3* sarebbe stato mostrato un demo o una versione giocabile, per questo motivo si è rivelata una piacevole sorpresa la presenza di entrambe le cose. Un filmato dimostrativo ha girato per tutta la durata della fiera e, per confermare che il gioco sarebbe stato davvero molto simile all'impressionante sequenza filmata, in mattinata la Sega ha permesso a quattro visitatori di giocare. Questi quattro fortunati ragazzi hanno potuto cimentarsi in un incontro con gli unici personaggi disponibili: Dural e Jacky, che si sono sfidati sopra di un palazzo in costruzione.

Tornando al demo, girava su due schermi allo stand della Sega e, sotto lo schermo principale, erano esposte le impressionanti specifiche della nuova scheda Model 3. Sempre da questo punto sbucavano anche dei cavi, probabilmente collegati alla nuova scheda ma, tuttavia, non abbiamo potuto vederla da vicino. La grafica era così dettagliata e l'animazione così fluida che, certamente, se la Sega non avesse mostrato anche il gioco, tutti avrebbero creduto che si trattasse di una semplice sequenza in computer grafica creata su workstation Silicon. Inoltre, le voci che circolavano erano tutte orientate a credere che il gioco girasse realmente su una Model 3, scheda che, tra l'altro, verrà completata solo tra qualche mese.

Nel demo sono stati mostrati singolarmente tutti i personaggi, ognuno intento a dare una dimostrazione delle nuove tecniche di lotta, e qualche combattimento. Per quanto riguarda i personaggi nuovi, una è Umenokoo Jiaoi, una

UNA SCHEDA MODELLO

Di seguito riportiamo le specifiche tecniche della nuova scheda Model 3 della Sega, destinata ad ospitare l'impressionante terzo episodio della serie *Virtua Fighter*.

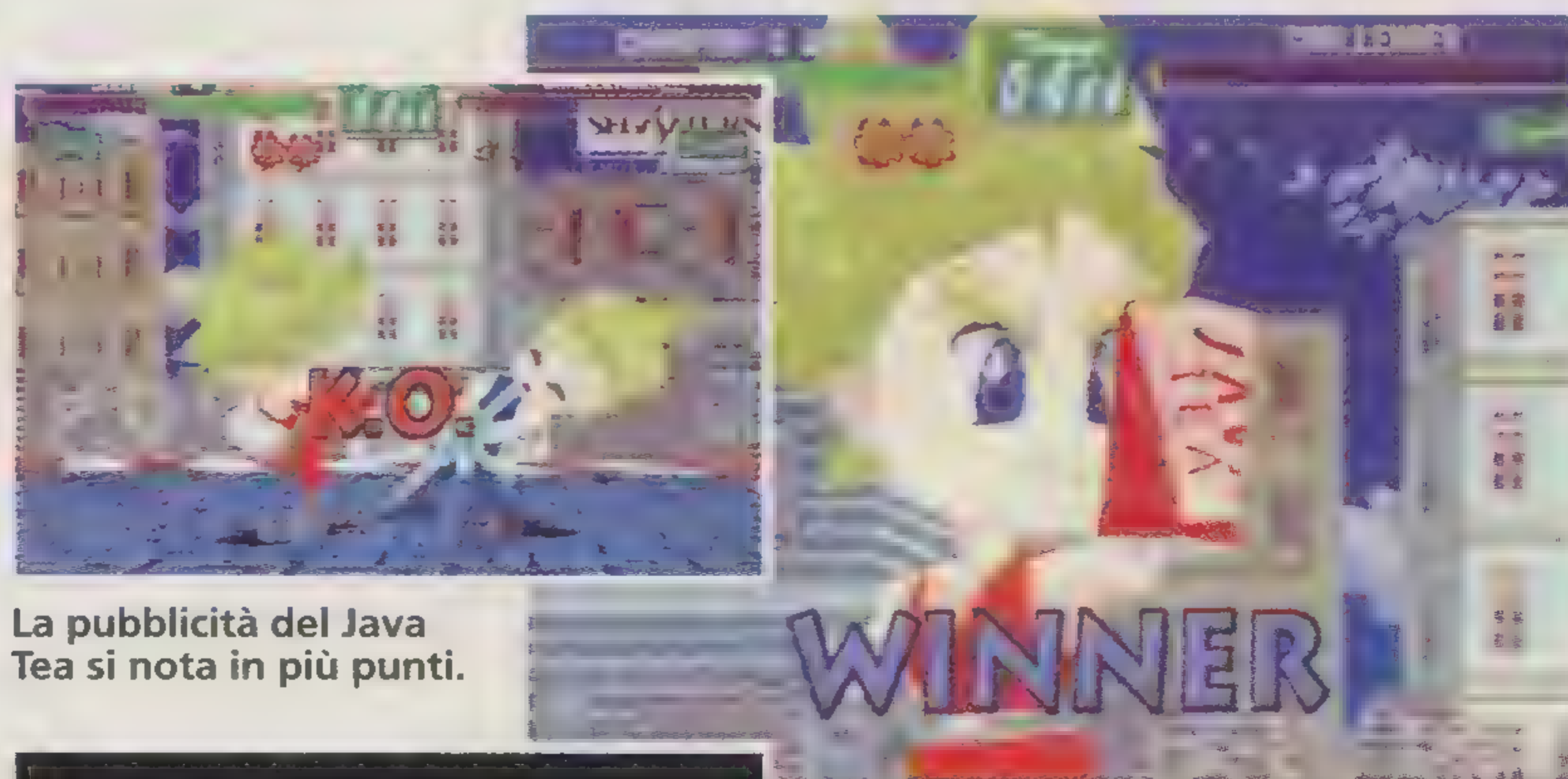
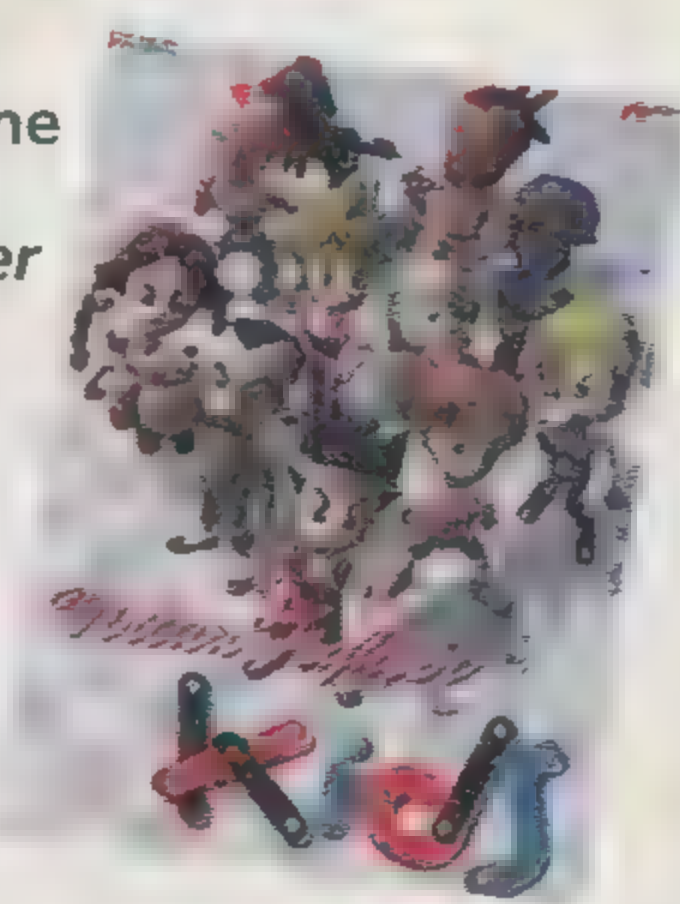
CPU:	Power PC 603e, chip 32 bit RISC
SONORO:	chip 68EC000 16 bit, con una frequenza di campionamento di 44,1 Khz, SCSPx2, interfaccia MIDI, 64 voci, 4 canali
GRAFICA:	calcolo di 1 milione di poligoni al secondo, rendering di 60 milioni di pixel al secondo
USCITA VIDEO:	16,7 milioni di colori in 496X384 o 640X480
EFFETTI SPECIALI:	Trilinear Interpolation Micro Texture High Specular Gourad Shading Fix Shading Flat Shading Texture & Edge Multi Layered Anti Aliasing Parallel Light 4 Spot Light Pin Spot Light Zoning-fog 32 livelli di trasparenza

combattente giapponese che pratica l'Akido e che è in grado di eseguire delle proiezioni impressionanti. *Virtua Fighter 3*, infatti, propone 12 personaggi selezionabili: i 10 lottatori di Virtua Fighter 2, la dolce Jiaoi e un'altra combattente di cui per il momento non si sa ancora nulla.

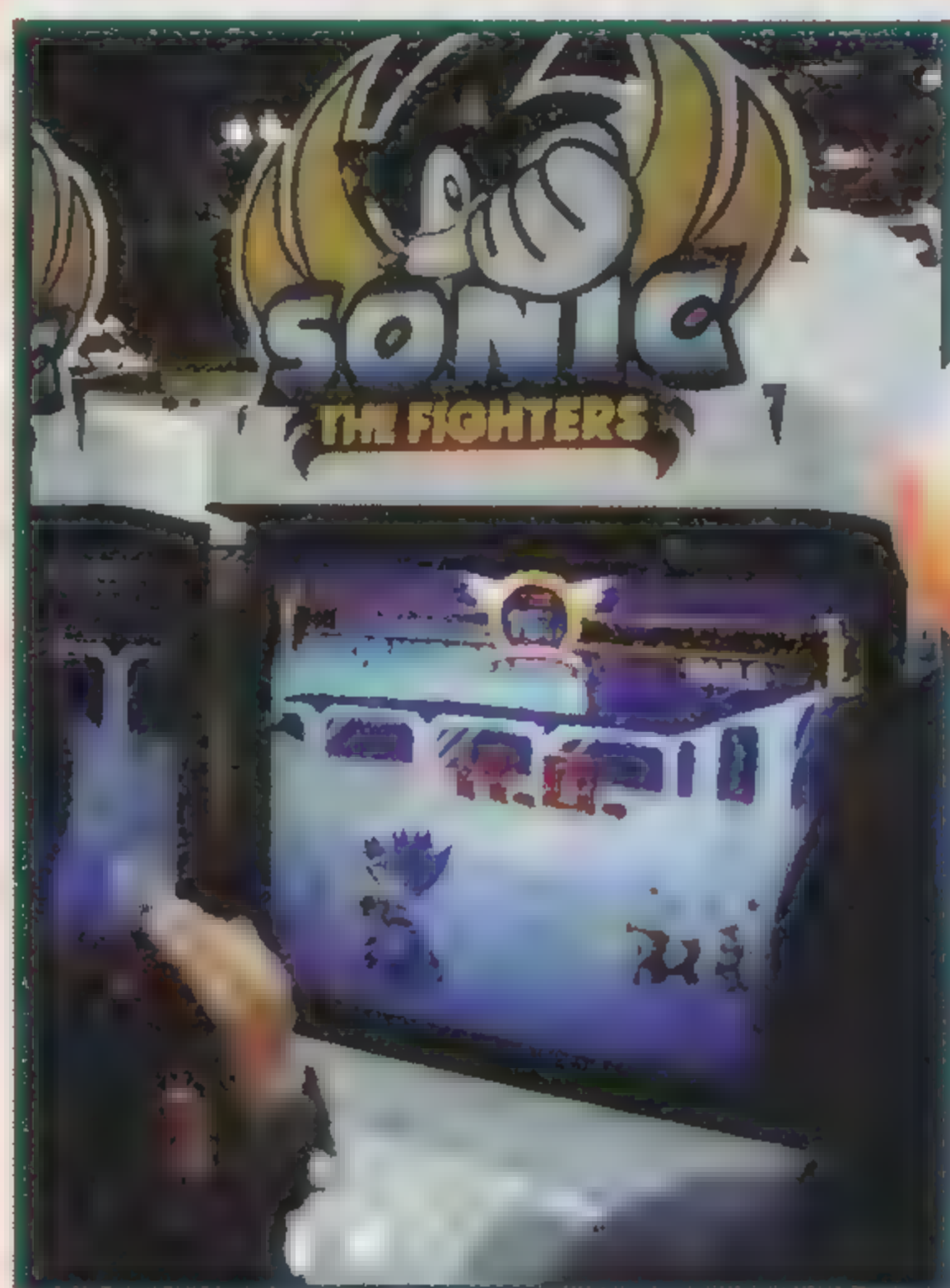
Virtua Fighter 3 si presenta come un grande passo avanti rispetto ai suoi due predecessori. Dal primo *Virtua Fighter* molta strada è stata percorsa e i miglioramenti estetici apportati alla serie hanno qualcosa di incredibile. Ora i corpi dei vari personaggi sono pressoché perfetti e tutto grazie a un

Il nuovo aspetto di Lau è veramente impressionante, vedendolo in movimento, poi, si rimane strabiliati.

VIRTUA FIGHTER KIDS

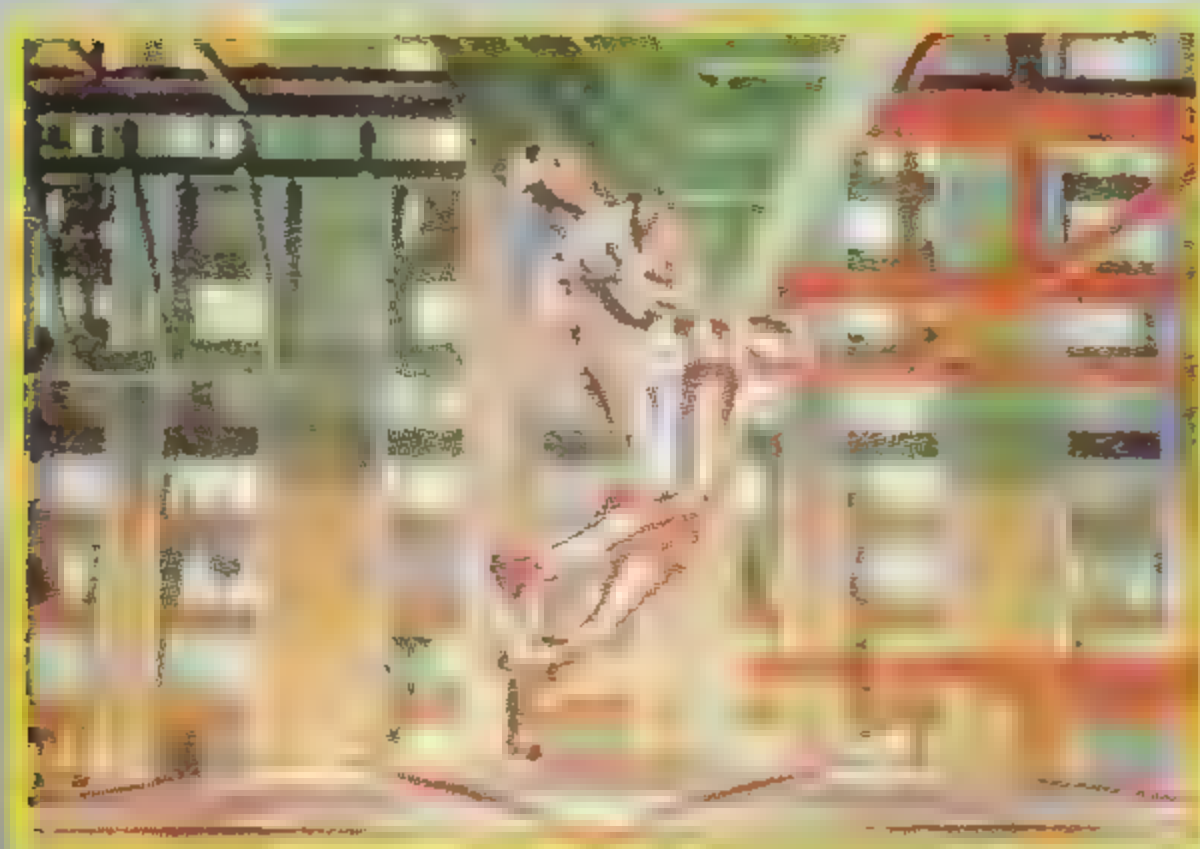
Il team AM2 ha presentato anche la versione definitiva di *Virtua Fighter Kids*, il picchiaduro della Sega che si propone come una strana variante sul tema di *Virtua Fighter*. Si tratta semplicemente dell'ultima versione di *Virtua Fighter 2*, solo che per l'occasione è stata rifatta anche la grafica utilizzando il classico stile Super Deformed. Le teste sono state ingigantite, i corpi sono stati rincagnati e tutti i fondali sono stati adattati per rimanere in linea con la demenzialità dei personaggi. Si tratta anche del primo vero caso di pubblicità all'interno di un picchiaduro tridimensionale, visto che oltre ai numerosi cartelloni pubblicitari, è possibile vedere Jacky intento a gustarsi un sorso di Java Tea, una bevanda in lattina molto famosa in Giappone.

La pubblicità del Java Tea si nota in più punti.

Virtua Fighter Kids ha riscosso un buon successo tra il pubblico.

altissimo numero di poligoni e a delle perfette sfumature e, in particolare, uno dei miglioramenti che si nota maggiormente riguarda proprio le facce. Ogni personaggio ha espressioni e lineamenti molto umani, tutt'altra cosa rispetto a quelli del primo episodio, e appaiono tutti molto simili alle immagini in computer grafica che hanno accompagnato l'uscita del secondo episodio su Saturn. Ognuno dei nuovi protagonisti può contare su tutta una serie di dettagli assoultamente realistici: le pupille si muovono e possono seguire i movimenti dell'avversario, le labbra si possono socchiudere lasciando intravedere i denti e, addirittura, talvolta si può notare il petto muoversi in un respiro affannoso. Tutto questo

SONIC THE FIGHTERS

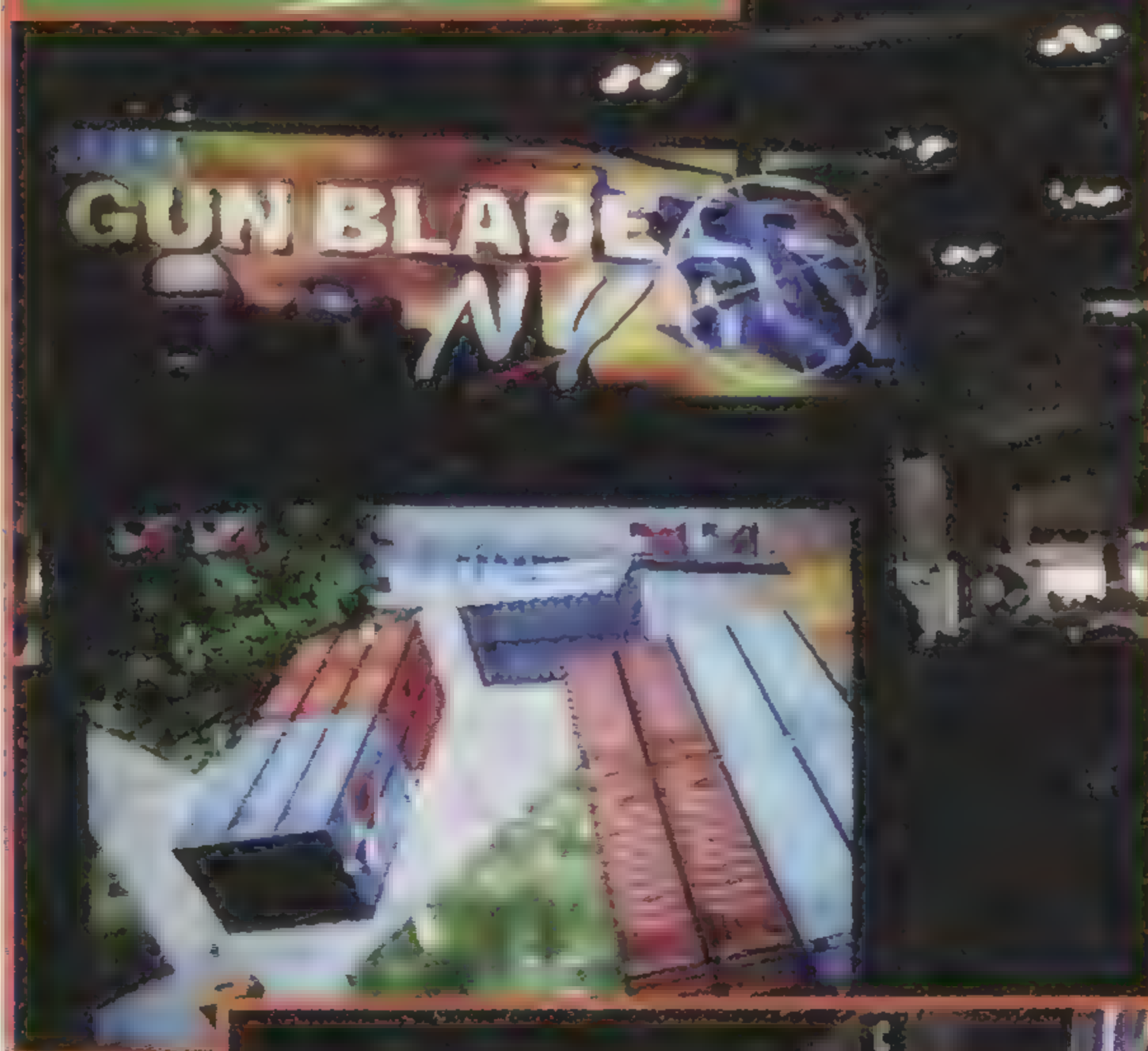
Anche il nuovo picchiaduro con protagonista Sonic e i suoi amici ha riscosso un buon successo. La grafica è apparsa molto dettagliata e spettacolare e il gioco è riuscito ad appassionare sia i fanatici di *Virtua Fighter*, sia gli ammiratori del porcospino blu, ormai simbolo un po' sbiadito della casa giapponese. Come abbiamo già avuto modo di segnalare, *Sonic The Fighters* propone molte delle mosse che hanno reso celebre la serie di giochi di piattaforme, come lo Spin Attack, e può contare su dei simpatici effetti di morphing dei protagonisti, che in questo modo cambiano sfumature o allungano e deformano i loro arti.

Sonic il porcospino affronta Kunckles l'echidna in *Sonic The Fighters*.

Un'immagine del cabinato di *Sonic The Fighters* in mostra all'AOU Show '96.

rende i lottatori molto umani e fa di Pai una delle lottatrici più sexy che si siano mai viste in un videogioco...
A questo punto possiamo anche affermare che la Sega non ha mentito quando, qualche mese fa, ha mostrato delle impressionanti foto di Dural. La versione definitiva di questo personaggio è praticamente identica a quella che veniva incredibilmente proposta sei mesi fa, e si avvicina moltissimo al temibile T1000 del film "Terminator 2", con tutti gli elementi che lo circondano che si riflettono sul suo corpo a specchio. Anche i fondali hanno giovato di profondi miglioramenti e si presentano con molti più elementi tridimensionali rispetto a quelli del secondo episodio. Uno schermo è ambientato in un verde e tranquillo giardino, mentre un altro vede l'azione svolgersi su di un impressionante palazzo in costruzione, dove il pavimento è traslucido e le telecamera virtuale si muove in continuazione passando sopra e sotto i combattenti.
In definitiva, sembra proprio che ancora una volta *Virtua Fighter* rivoluzionerà il modo di videogiocare, presentando un realismo mai visto fino a ora ed elevando il livello qualitativo dei nuovi prodotti. Il team AM2 ha fatto nuovamente centro e sarà interessante vedere non solo come risponderà la Namco, ma anche con che armi ribatterà lo stesso team AM3.

• Nicolasan

AM3

Diversamente dal Jamma Show, questa volta il team AM3 ha presentato meno giochi e di minor rilievo. A parte *Last Bronx*, che a causa del sovraffollamento di picchiaduro è stato presentato al di fuori dell'AOU Show, per gentile richiesta dei vertici Sega; a parte *Manx TT* e *Virtual-On*, ormai già reperibili nelle sale giochi giapponesi, il secondo team di sviluppo della grande S ha proposto ai numerosi visitatori solo due nuovi coin-op. Il primo è *Gun Blade NY*, uno sparatutto in soggettiva per due giocatori basato su una scheda Model 2 e che può contare su un cabinato con tanto di armi. Lo schema di gioco si rifà a quello del buon vecchio *Virtua Cop*, ma questa volta il giocatore si trova a bordo di un elicottero, e risulta evidente come questa idea aggiunga una nuova dimensione al tutto. L'elicottero svolazza per le strade di New York con l'unico scopo di far fuori qualunque cosa si muova. Per riproporre fedelmente l'atmosfera della grande metropoli americana, metà del team di sviluppo si è trasferito sul luogo per raccogliere il maggior numero di informazioni utili. Un'altra simpatica innovazione è rappresentata dall'intelligenza artificiale dei nemici che ora sono in grado anche di evitare i proiettili oltre che rispondere al fuoco. Il primo schermo è ambientato in Time Square, quindi i giocatori si spostano nell'area del Rockfeller Center e del United Nation Building per continuare il frenetico conflitto a fuoco. Infine, sono disponibili due livelli di difficoltà (Easy e Hard) per ottenere il massimo divertimento da questa piacevolissima visita guidata di New York.
Sulla scheda ST-V, basata sull'hardware del Saturn, gira invece *DecAthlete*, sviluppato tenendo ben presente un vecchio gioco che risponde al nome di Decathlon. Il gioco sfrutta il modo in alta risoluzione della scheda e, per il resto, niente sembra essere realmente cambiato, si tratta ancora di premere i pulsanti il più velocemente possibile per ottenere abbastanza velocità, o spinta, per ottenere risultati sempre migliori nelle varie discipline. L'unica vera novità è rappresentata dalla grafica poligonale, ma per il resto niente di particolarmente eccitante.

Gunblde NY è uno dei due coin-op dell'AM3 presentati all'AOU Show.

Una scena degli scontri che hanno luogo a New York nel nuovo sparatutto della Sega, *Gunblade NY*.

NAMCO A DIRLO

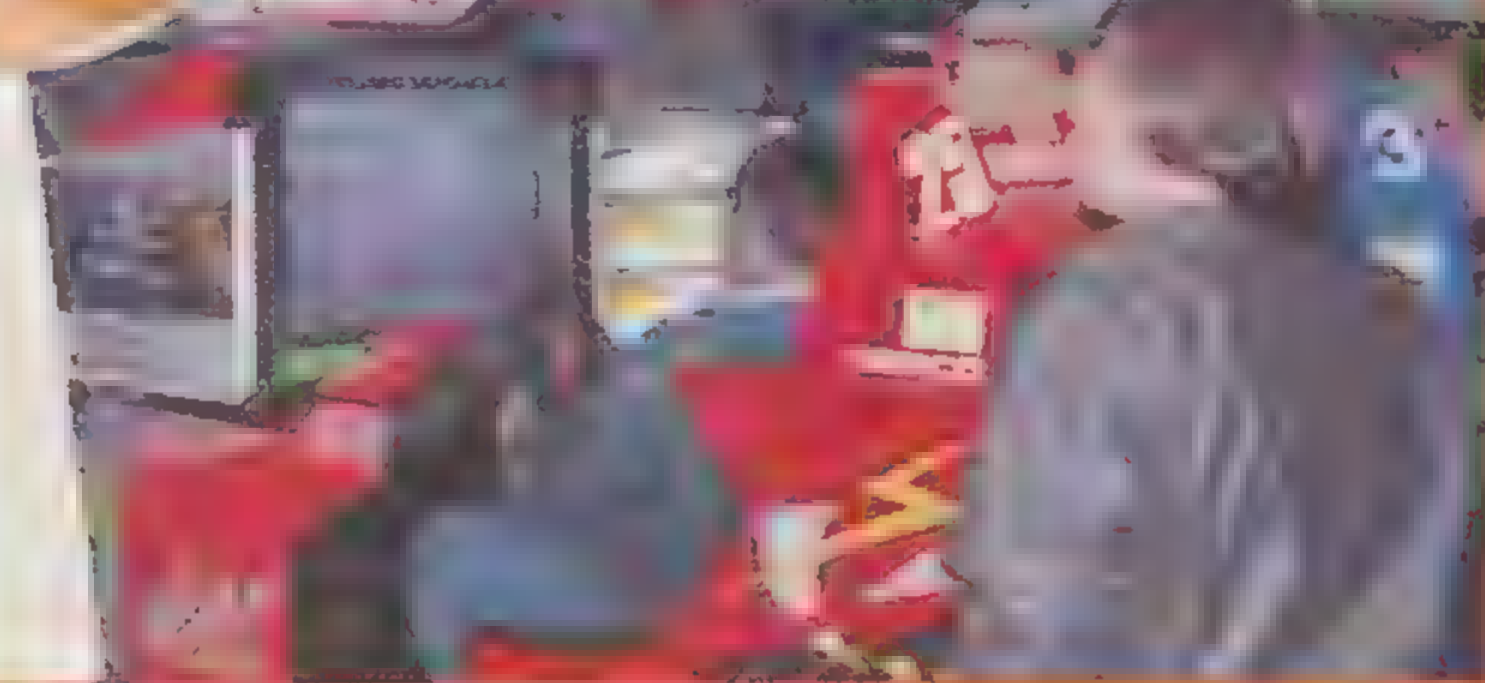
L'AOU Show ha riproposto un tema ormai ricorrente in tutte le ultime fiere dedicate ai coin-op, ovvero la sfida senza esclusione di colpi tra Sega e Namco. Chi avrà vinto questa volta?

Il mercato coin-op giapponese, e di conseguenza mondiale, è sempre più saldamente in mano a due sole società, che rispondono al nome di Sega e Namco. Infatti, mentre case come la Capcom e la Konami si accontentano di realizzare saltuariamente dei buoni prodotti che possano imporsi nelle sale giochi e, in seguito, nelle case dei videogiocatori, i due colossi del settore arcade mirano sempre al dominio assoluto, sfornando titoli a ripetizione e cercando di coprire tutti i generi, ricorrendo spesso a tecniche e a cabinati all'avanguardia. Quindi, inevitabilmente, si sono ritrovate in accesa competizione, e la rivalità è diventata ancora più intensa quando hanno deciso di supportare le due console del momento, Saturn e Play
Station. Attendavemo con ansia, dunque, questa edizione 1996 dell'AOU Show per scoprire non solo a cosa potremo giocare in un prossimo futuro, ma anche per stabilire a chi dovesse essere attribuita la vittoria di questa ennesima battaglia, che può avere importanti ripercussioni

anche a livello di divertimento domestico.
Chi ha letto lo speciale sulla Sega può essersi già fatto una certa idea, con la presentazione di *Virtua Fighter 3*, la casa giapponese ha catalizzato tutta l'attenzione dei visitatori e la Namco non è proprio riuscita a competere, fallendo nel tentativo di presentare al pubblico grandi titoli che potessero lasciare veramente il segno. La mamma di *Tekken* e *Ridge Racer* si è data da fare per produrre molti nuovi giochi ma, a conti fatti, nessuno di questi è riuscito spuntarla contro i pargoletti del team AM2, che hanno conquistato il cuore dei giapponesi. Inoltre, alcuni titoli esposti nel vasto stand erano già stati presentati in precedenza, quindi ci siamo ritrovati a giocare per l'ennesima volta con *Dirt Dash*, *Time Crisis* e *Soul Edge*. Tuttavia, l'unica vera colpa della Namco è di non aver ancora capito che i picchiaduro sono il genere più richiesto, e di aver tentato di rispondere al terzetto Sega (quattro con *Last Bronx*) con giochi che con le botte non hanno nulla a che fare. Personalmente a noi potrebbe andare bene anche così, ma purtroppo è il

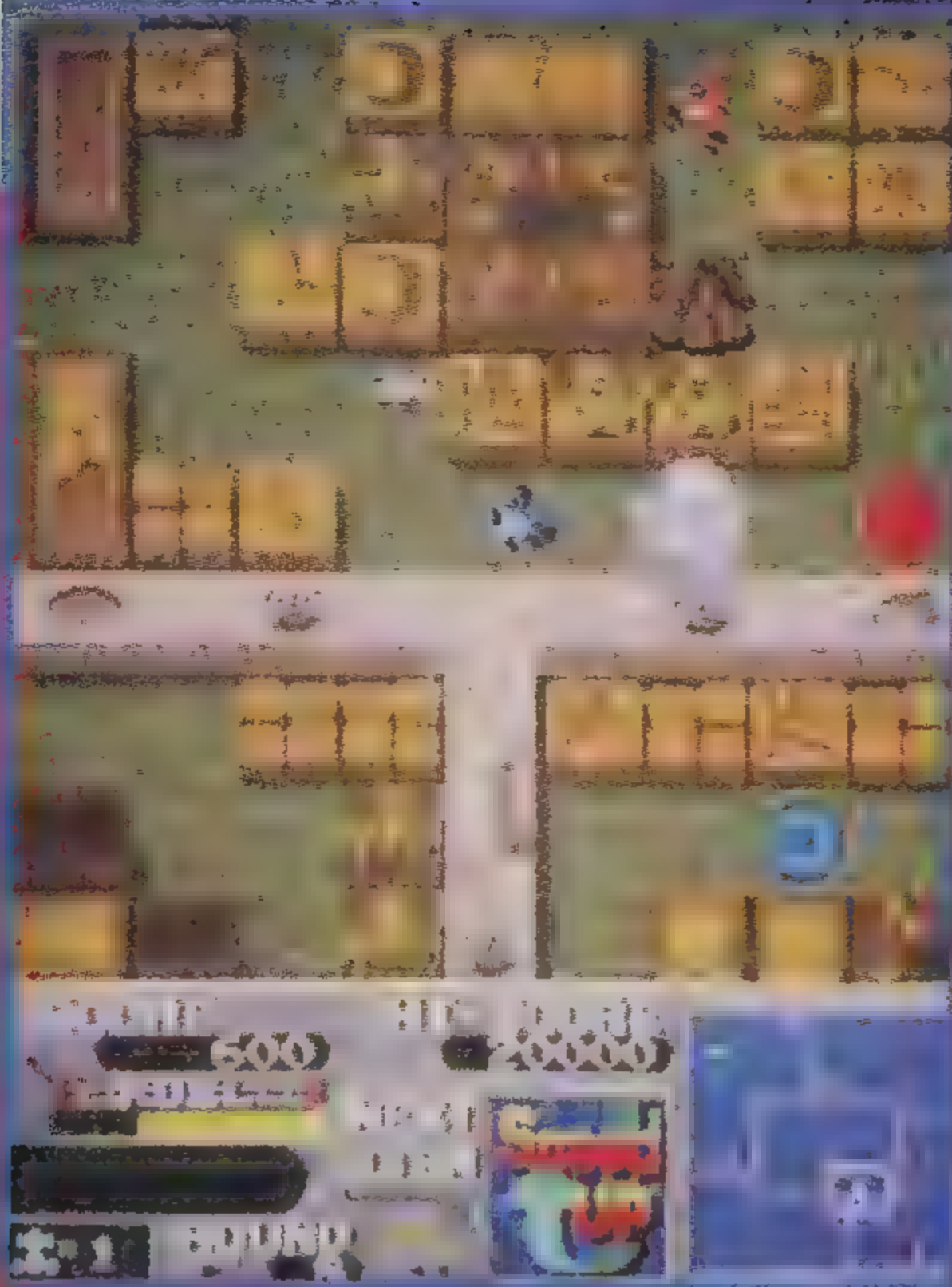
VICTORY LAP

Sfruttando il successo di *Ace Driver*, la Namco lancia il seguito, realizzato su scheda System 22. *Victory Lap* permette fino a quattro giocatori in link di sfidarsi su dei circuiti di fantasia a bordo di veloci monoposto. La grafica sembra decisamente spettacolare e veloce, e risaltano alcune novità introdotte per l'occasione, come ad esempio il Championship Point Mode, dove a seconda del piazzamento al termine della corsa si raccolgono un certo numero di punti. I punti si sommano di gara in gara e al termine il vincitore è ovviamente quello con il punteggio maggiore. I circuiti a disposizione sono tre, ma solo due di questi sono completamente nuovi, visto che la pista Stream Field è stata ereditata dal suo predecessore.

Victory Lap è il seguito nettamente migliorato di *Ace Driver*.

Un bel circuito cittadino è sempre molto emozionante.

ALPINE SURFER

Sempre su Super System 22 esce un altro seguito di un gioco di successo, che ha strabiliato i giocatori per la sua originalità e per le sue indiscutibili qualità tecniche. Dopo *Alpine Racer*, il simulatore di discesa libera, ecco *Alpine Surfer*, dedicato al nuovo sport invernale che sta appassionando sempre più gente. Questa volta, infatti, invece di poggiare i piedi su due piccoli sci dovremo salire su un piccolo snowboard e gettarci giù dalle piste poligonali esattamente come facciamo abitualmente ogni inverno su quelle vere. Sono stati aggiunti due nuovi tracciati, da affrontare scegliendo tra due diverse modalità di gioco: Free Run e Gate Trial. La simulazione sembra particolarmente riuscita, soprattutto se si considera che è stato inserito anche un fondamento di questo sport, ovvero la possibilità di effettuare dei "salti", caratteristica essenziale per ogni snowboarder.

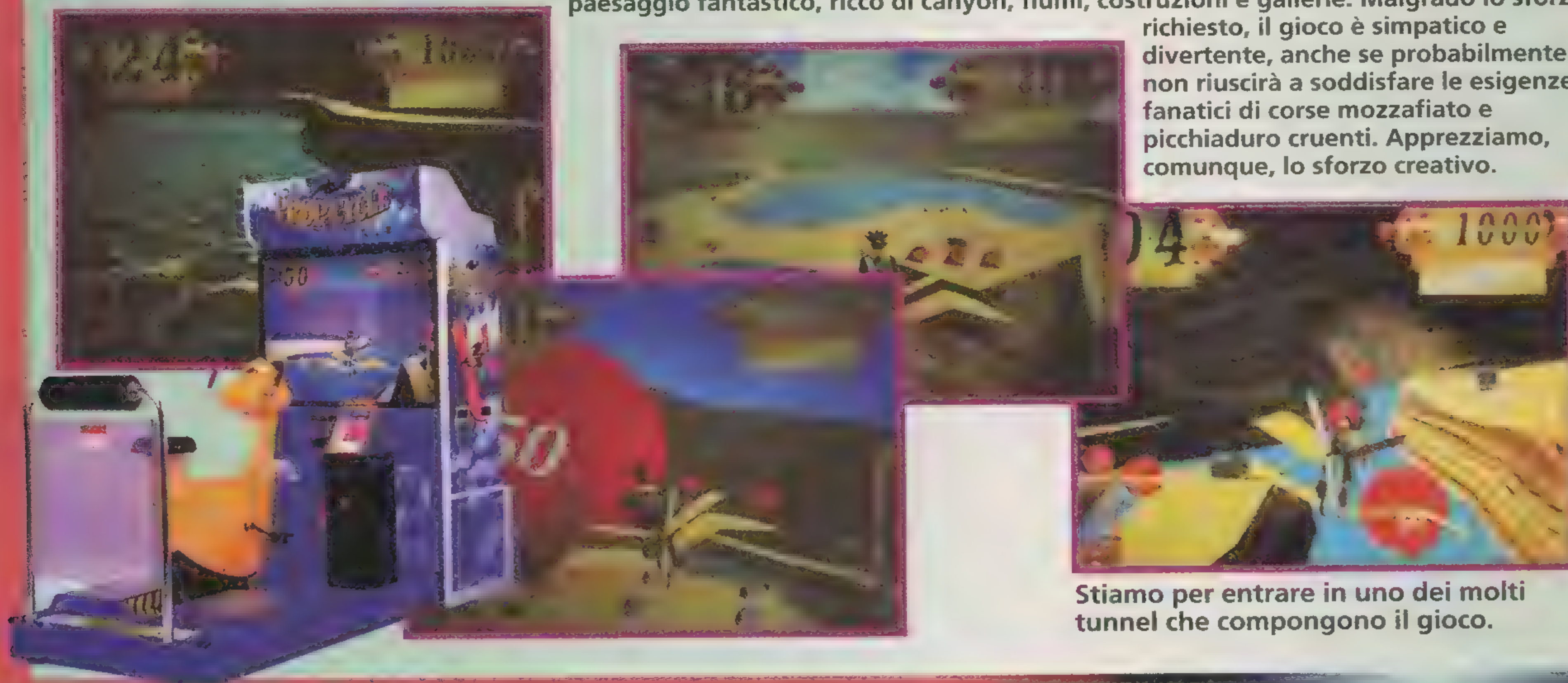
Alpine Surfer si basa sullo stesso principio di *Alpine Racer*, di cui mostriamo un'immagine.

SYSTEM 11

Su scheda System 11, e quindi facilmente convertibili per PlayStation, la Namco ha presentato ben quattro giochi, oltre al già più volte citato *Soul Edge*, di cui parliamo più approfonditamente nello speciale di questo mese. In realtà uno di questi è già apparso sulla console Sony ed è stato anche già recensito, ricevendo una votazione discreta. *Prime Goal EX*, infatti, si presenta come un'eccezione alla regola, invertendo la direzione classica delle conversioni tra coin-op e console domestiche. In effetti, anche un altro componente del quartetto, la *Namco Classic Collection Vol.2*, si ispira a un titolo PlayStation, ma questa volta le tre vecchie glorie che vengono riproposte ai giocatori moderni hanno subito un evidente restyiling grafico. *Pac Man*, *Rally X* e *Dig Dug* ora appaiono molto più colorati e curati ma, in fin dei conti, l'importante è l'incredibile giocabilità che li contraddistingueva, e quella sicuramente non è cambiata. Anche il buon vecchio *Xevious* è stato rispolverato dai programmatori Namco, ma questa volta su di lui è stato fatto un lavoro più complesso che lo ha portato a trasformarsi in *Xevious 3D/G*, uno sparatutto tridimensionale con un buon numero di astronavi poligonali ricoperte di texture. La grafica non sembra male, e talvolta si possono notare anche dei piacevoli effetti di morphing, e la giocabilità dovrebbe essere grandiosa, quindi non vediamo l'ora di vederlo convertito visto che, effettivamente, non dovrebbe presentare eccessivi problemi di trasposizione. *DunkMania* chiude il gruppo di giochi realizzati su System 11, si tratta di un gioco di basket tutto in grafica poligonale. I giocatori si muovono molto fluidamente sul campo di gioco e la grafica, benché non impressionante, sembra sufficientemente curata. Il gioco è in diretta competizione sia con il nuovo *SlamDunk 2* della Konami, sia con *NBA Jam*, visto che permette a quattro giocatori di competere in una sfida due contro due.

Il nuovo *Rally X* ora offre una bella grafica colorata e simpatica.

Vedere *Pac Man* di nuovo in una sala giochi è quasi emozionante.

PROP CYCLE

Assolutamente originale il concept alla base di questo *Prop Cycle*, giochino carino e tranquillo realizzato con l'ausilio della scheda Super System 22. Come si può vedere dalle immagini del cabinato, il giocatore prende posto su una buffa bicicletta gialla con, ovviamente, tanto di pedali. Lo stesso veicolo, dotato anche di ali, appare sullo schermo a rappresentare il nostro alter-ego digitale. Più il giocatore pedala, più velocemente svolazza lo strano velivolo che si muove in un paesaggio fantastico, ricco di canyon, fiumi, costruzioni e gallerie. Malgrado lo sforzo richiesto, il gioco è simpatico e divertente, anche se probabilmente non riuscirà a soddisfare le esigenze dei fanatici di corse mozzafiato e picchiaduro cruenti. Apprezziamo, comunque, lo sforzo creativo.

Stiamo per entrare in uno dei molti tunnel che compongono il gioco.

Un giovane visitatore prova il buffo cabinato di *Prop Cycle*.

TOKYO WARS

Il secondo titolo completamente originale presentato dalla Namco è *Tokyo Wars*, su scheda Super System 22. Si tratta di un combattimento di carriarmati basato sul principio di *Cyber Sled*: alcuni nemici in un'arena che combattono fino alla morte. Tuttavia, questa volta come arena è stata utilizzata una riproduzione della vera Tokyo e, in particolare, due aree sono selezionabili: il centro e la baia. Fino a quattro giocatori possono partecipare contemporaneamente al conflitto, decidendo se schierarsi nelle file dell'esercito verde o in quelle dell'armata bianca. Quindi, a seconda della scelta effettuata dovranno competere o cooperare per succedere nel gioco. Ognuno dei due schieramenti può contare da 12 a 30 carriarmati, questo perché quando si distrugge il veicolo di un avversario il gioco non si ferma e il giocatore continua lo scontro a bordo di un altro carro armato. Utilizzando il radar si può individuare la posizione dei nemici e solo una volta eliminati tutti gli avversari, o allo scadere del tempo, il gioco termina. I fan di *Cyber Sled* non potranno che apprezzare questa simulazione che fa del realismo il suo punto di forza, un ottimo gioco assolutamente da provare.

Girare per le strade di Tokyo con un carrarmato è il massimo della vita.

Quando si viene colpiti lo schermo si crepa fino a rompersi.

Quattro cabinati di *Tokyo Wars* collegati per una distruzione totale.

pubblico che comanda, quindi per il futuro aspettiamoci un'inversione di tendenza da parte della Namco. Altro spunto interessante fornito dalla fiera è stata la presenza di molti titoli per le schede "minori" delle due grandi software house, ovvero la scheda ST-V della Sega basata sull'hardware del Saturn e la scheda System 11 della Namco, realizzata in collaborazione con la Sony e costruita sull'hardware della PlayStation. Questo probabilmente anche grazie al grande successo di coin-op quali *Tekken 2* e *Soul Edge*, che sono riusciti ugualmente a soddisfare il pubblico, nonostante le limitate potenzialità della scheda che non hanno permesso di raggiungere esteticamente il livello qualitativo di titoli come *Virtua Fighter 2* e *3*, che girano su schede come la Model 2 e la Model 3 molto più potenti ma, non dimentichiamocelo, anche molto più costose. Questa tendenza non può che risultare gradita a noi possessori di una delle due console, visto che potremo giocare sempre più spesso a conversioni perfette dei migliori coin-op, dimenticandoci le vecchie trasposizioni menomate e deludenti, anche se, in un certo senso, vorrà sempre dire accontentarsi...

• Nicolasan

TO BE CONTINUED...

ECTS SPRING '96

L'ECTS primaverile, come spesso accade, si è rivelato più povero rispetto al suo corrispettivo autunnale. Quest'anno, però, esiste anche una giustificazione che ha il suo peso...

La concorrenza, spesso, può colpire anche avvenimenti che hanno scadenza semestrale. Questa primavera, l'ECTS di Londra l'ha subita in maniera diretta proprio a causa della vicinanza di un'altra fiera che farà smuovere, in forze, tutte le società dell'industria dei videogiochi. Naturalmente, non stiamo parlando del Futur Show di Bologna, che ha comunque raccolto consensi un po' ovunque, ma dell'E3 che si terrà a Los Angeles tra il 16 e il 18 di maggio di quest'anno.

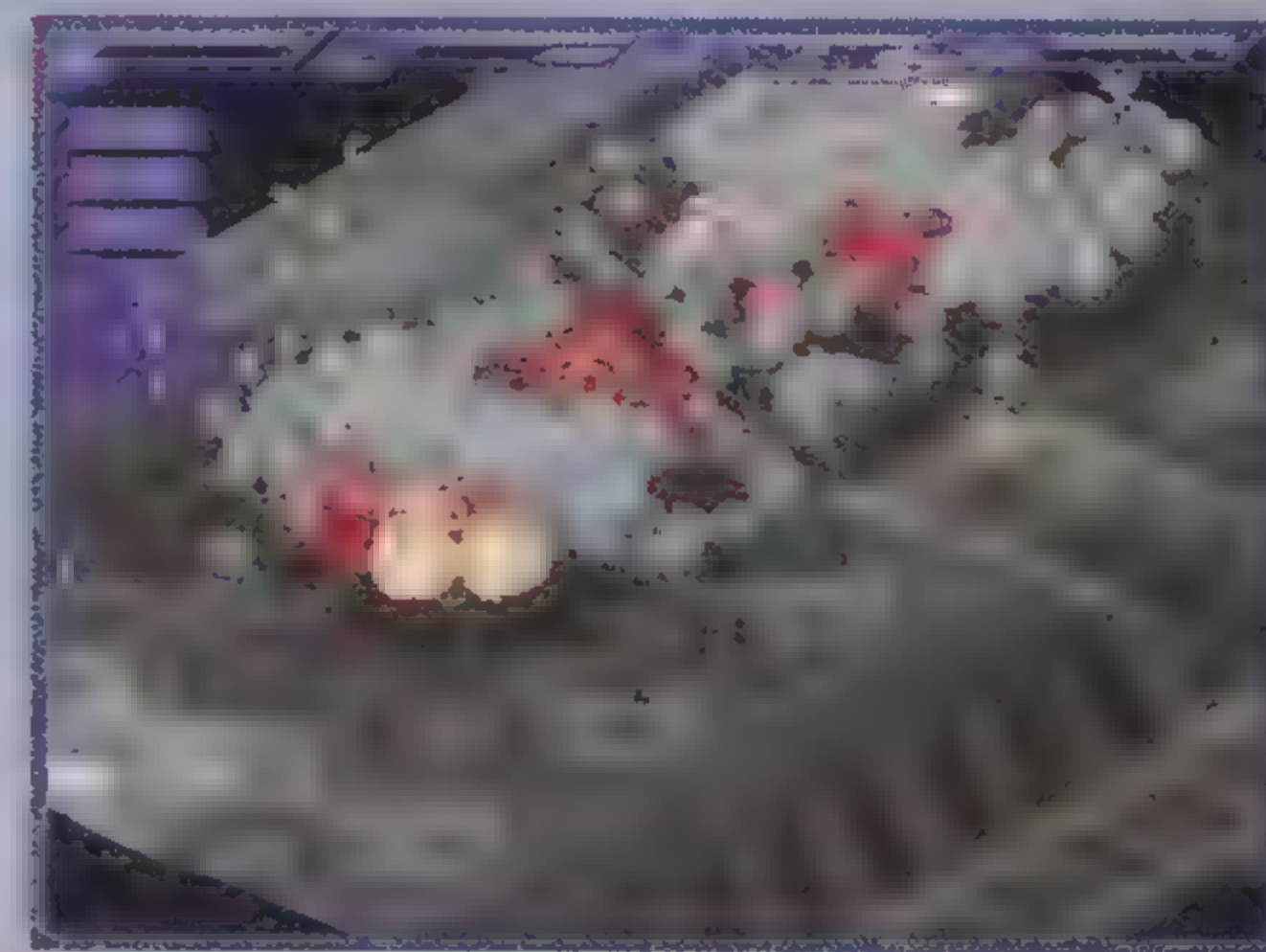
La conseguenza principale è stata la defezione di case decisamente di grido, come Virgin ed Electronic Arts (solo per fare due dei nomi più famosi), e, di riflesso, una fiera che ha perso mordente. Non che non ci fossero titoli di qualche rilievo, la Sony, come al solito aveva a disposizione uno stand enorme con decine di giochi per PlayStation accessibili a tutti, e la Sega ha presentato, in una conferenza riservata alla stampa, i propri progetti dell'immediato futuro, però la stragrande maggioranza dei prodotti erano titoli di cui s'era già parlato.

L'intenzione delle case di software è parsa quella di attendere il mese prossimo, e quindi l'E3, per la presentazione delle loro punte di diamante per la seconda parte di questo 1996. La fiera di quest'anno è quindi vissuta più che mai sul "prossimamente sui vostri schermi" e sul confronto, sempre più accentuato tra PlayStation e Saturn, confronto reso ancor più evidente dall'annuncio, fatto dalla Sega, dell'uscita di produzione di

> *"Non credo che il Nintendo 64 verrà lanciato in Europa prima di Natale, ma se accadesse il numero di macchine sarà così piccolo che non ci creerà problemi."*
>
> Malcom Miller, Capo Escutivo Sega Europe

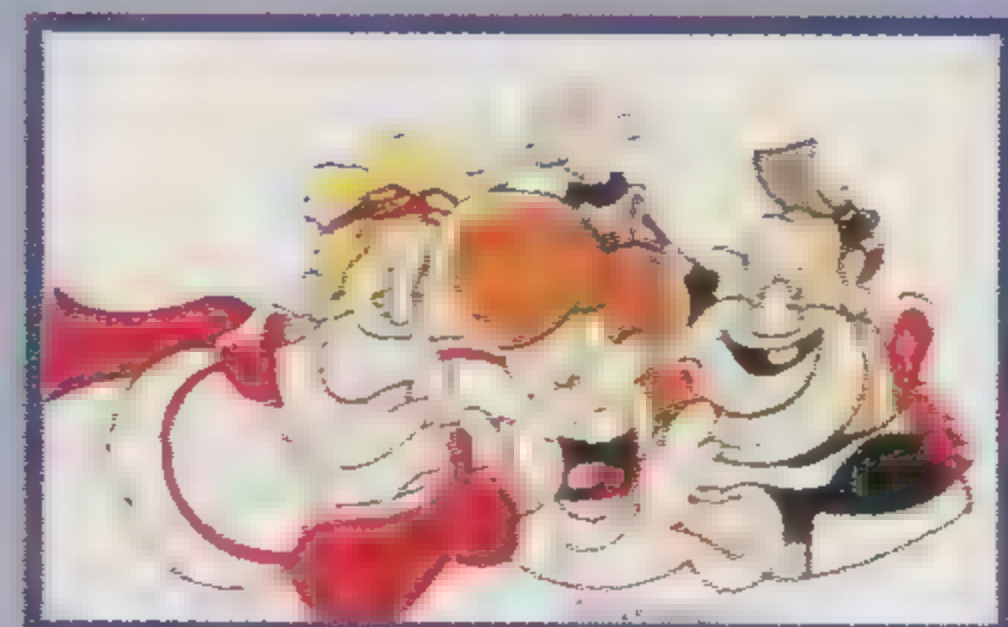
> *"Le console sono morte!"*
>
> Jeff Braun, fondatore della Maxis

BULLFROG

La Bullfrog si è limitata a ribadire l'imminente uscita di *Dungeon Keeper* e *Syndicate Wars*, ormai annunciati da più di un anno e di cui ancora non si conosce la vera data d'uscita. Ricordiamo che *Dungeon Keeper* mette il giocatore nei panni del signore di un dungeon che deve tentare in ogni modo di far fronte ai numerosi avventurieri che tentano continuamente di esplorarlo, mentre *Syndicate Wars* è una versione estremamente migliorata dello strepitoso wargame isometrico già uscito molti mesi fa su PC e console.

Syndicate Wars, PlayStation

MINDSCAPE

La Mindscape ha presentato (anche se in alcuni casi sarebbe meglio dire ripresentato) alcuni titoli per PlayStation. *Warhammer Shadow of the Horned Rat*, di cui abbiamo già parlato abbondantemente, e che, finalmente, sembra in via di realizzazione, e *Supersonic Racers*, un titolo realizzato dagli stessi sviluppatori che hanno prodotto *Micro Machines 2*. E, in effetti, bisogna dire che lo spirito di *MM2* si ritrova nel nuovo titolo della Mindscape, con macchine strampalate, sommergibili e via dicendo, che gareggiano su piste improbabili con alla guida piloti ancor meno probabili. La visuale è isometrica, e il gioco permette a quattro giocatori di confrontarsi contemporaneamente, utilizzando il sistema a punti (chi rimane indietro regala un punto all'avversario) che ha reso famoso *MM2*. *Supersonic Racers* dovrebbe essere disponibile per settembre, ma incrociare le dita è d'obbligo.

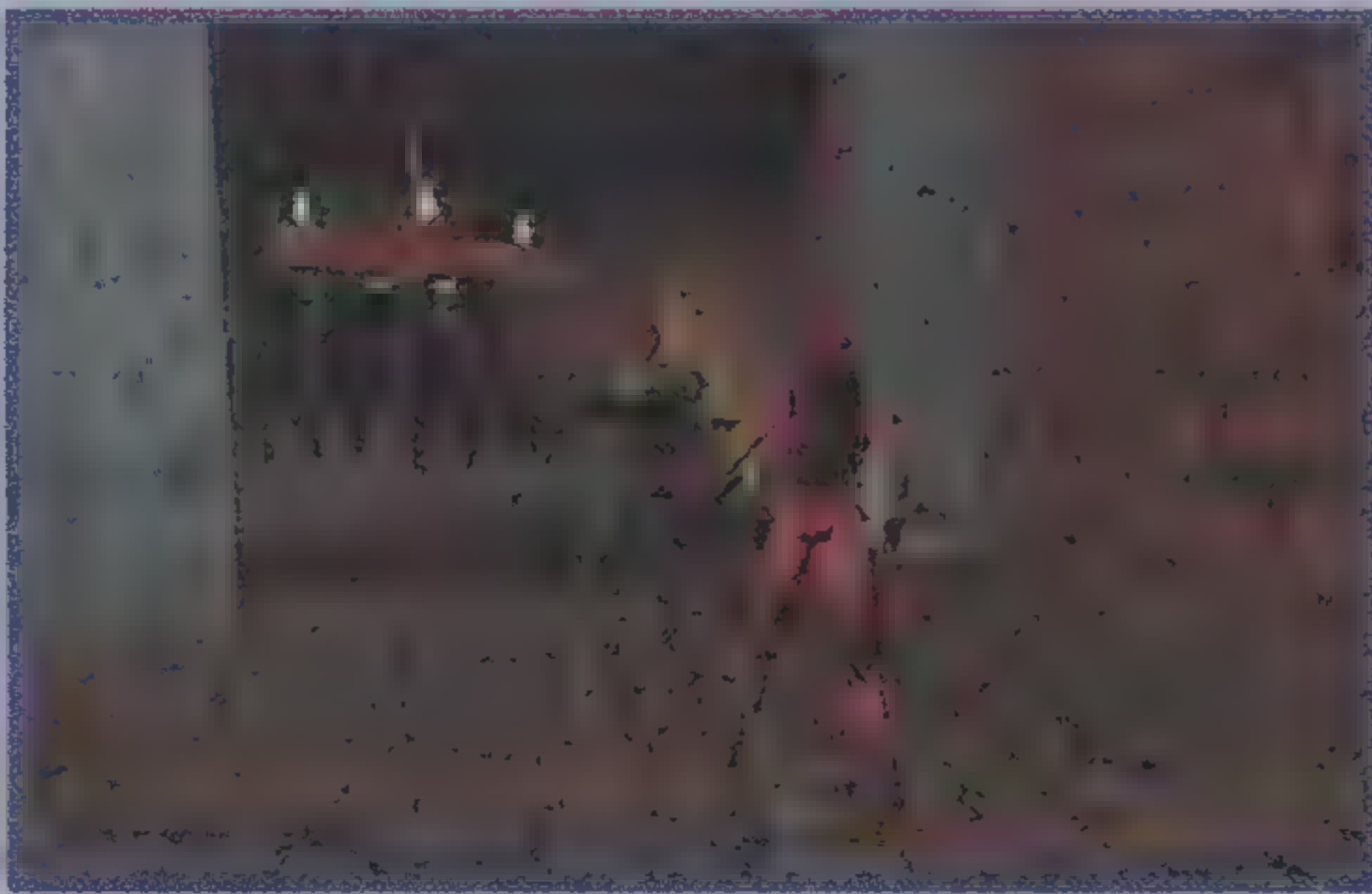
Supersonic Racers, PlayStation

PHILIPS

La Philips, pur supportando ancora ilCD-I, per la fine dell'anno, o per i primi mesi del 1997, pubblicherà, per Saturn e PlayStation, un'avventura demenziale e uno sparatutto. *Down in the Dumps* vanta una bellissima grafica renderizzata e una semplice interfaccia utente, che ci servirà per aiutare una sfortunata razza aliena a fuggire da un maleodorante deposito di rifiuti terrestre. *QAD*, invece, è un frenetico sparatutto poligonale, e già l'acronimo del titolo dice tutto: Quintessential Art of Destruction.

Sopra, QAD e qui a lato, Down in the Dumps.

MERIT STUDIOS

Dalla sconosciuta Merit Studios, almeno nel campo console, arriveranno per PlayStation alla fine del 1996, due giochi dall'aspetto abbastanza attraente, grazie a una buona grafica tridimensionale. *ICR* è un demente gioco di rally, una volta scelta la macchina e il folle pilota corrispondente ci si potrà lanciare su circuiti al limite del verosimile. Skinner, invece, è un'avventure che ci immerge in un'atmosfera futuristica e cupa alla "Blade Runner" per tentare di portare a termine la nostra missione.

DOMARK

La Domark debutta sui 32 bit con due titoli di un certo interesse. Per Saturn e PlayStation arriveranno con l'anno nuovo *Crime Wave* e *Deathtrap Dungeon*. Il primo è un gioco di guida sullo stile del vecchio *Badlands*, con una grafica in 3D isometrico dovremo guidare il nostro veicolo futuristico e armato fino al tettuccio sulle varie strade di metropoli cittadine ormai deteriorate. Il secondo, invece, è un'appassionante avventura fantasy tridimensionale, che ci vedrà intenti a girovagare per dungeon stracolmi di trappole e nemici di vario genere, che dovremo combattere per salvaguardare la nostra stessa vita.

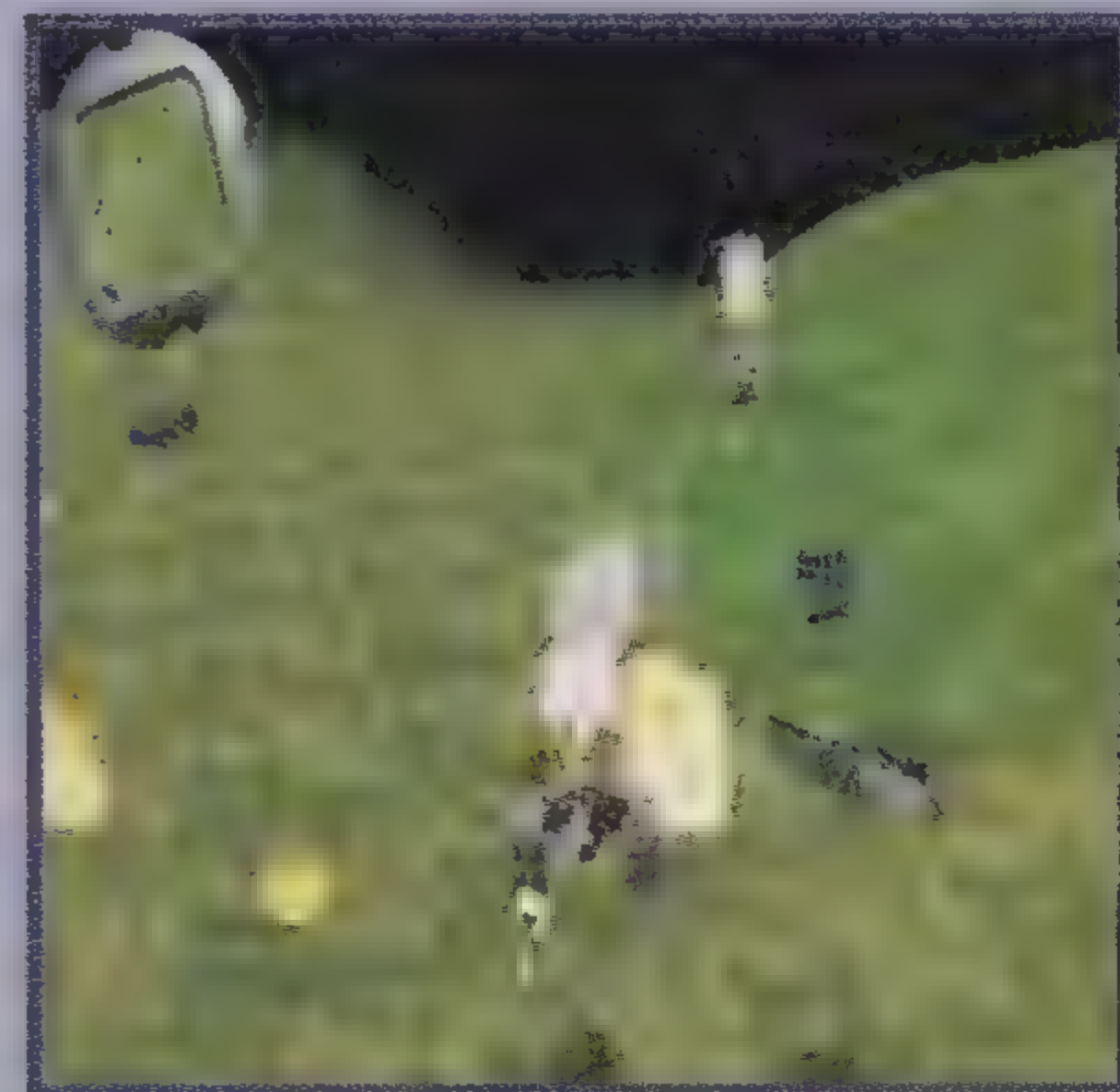
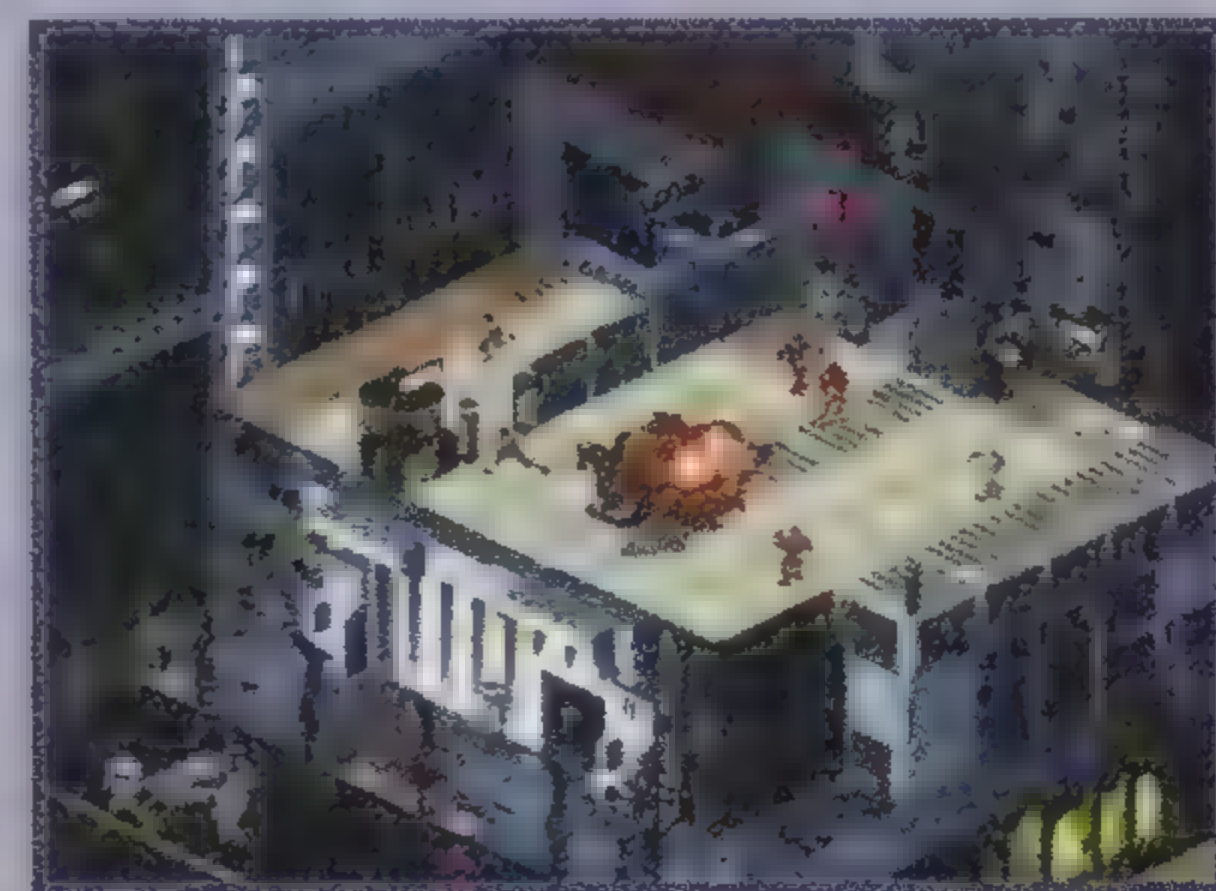
Sopra, Deathtrap Dungeon, a lato, Crime Wave

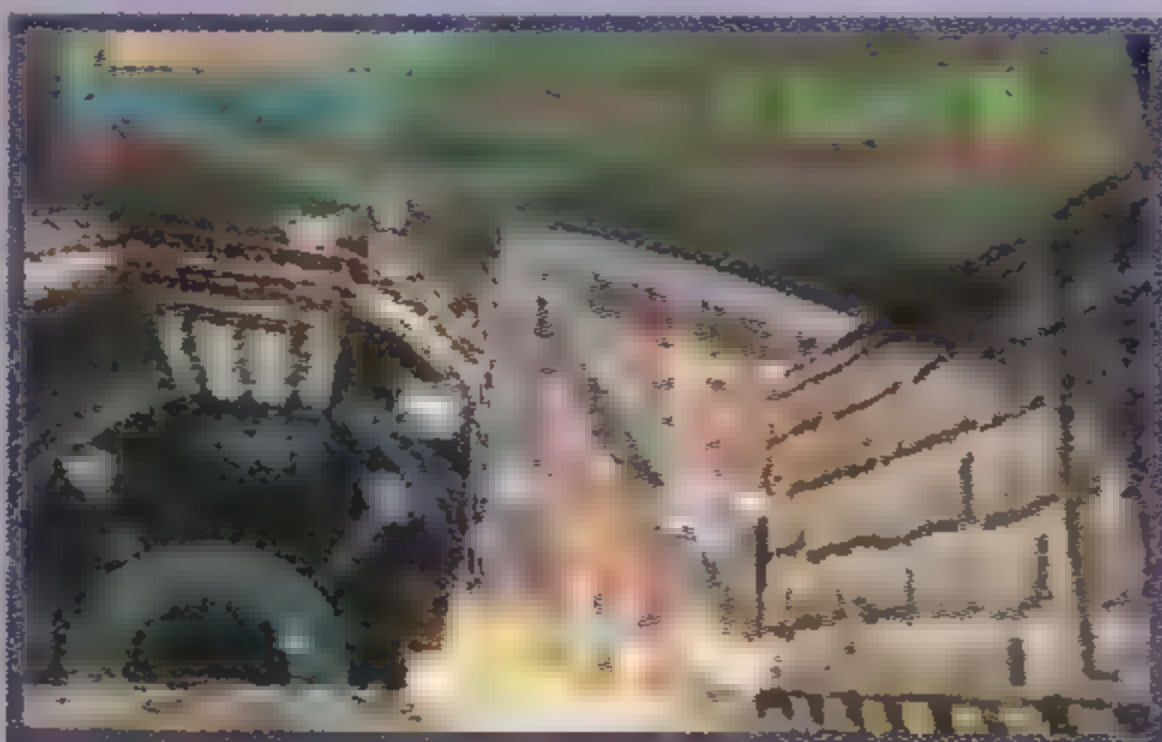
WARNER INTERACTIVE

La Warner era particolarmente carica di titoli per console a 32 bit e, infatti, ha presentato ben cinque giochi per PlayStation e due per Saturn. Per entrambe le macchine usciranno *Return Fire*, un gioco di guerra già uscito per 3DO, e *Star Control 3*, un'arcade/adventure ambientato nel futuro dove dovremo affrontare battaglie spaziali e esplorare l'universo.
Mentre per la sola console della Sony sono previsti *Pitball*, che ci coinvolgerà in una sfida due contro due per il possesso della palla in 12 differenti arene, *PO'ed*, uno sparatutto in soggettiva in stile *Doom*, e *International Moto-X*, che sembrerebbe essere un'interessante gioco di guida a bordo di acrobatiche moto da cross che, tra l'altro, prevede anche l'opzione a due giocatori tramite un comodo split-screen.

International Moto-X, PlayStation

SCI

La Sales Curve Interactive ha in cantiere ben quattro progetti per PlayStation, che usciranno entro la fine del 1996. *Kingdom o' Magic* viene definita dalla stessa software house come la più grande avventura comica punta&clicca di sempre, e i dati sembrano confermarlo, visto che si può scegliere tra due differenti personaggi per completare tre differenti avventure, per un totale dichiarato di sei mesi di gioco, il tutto su due CD. Wow! *Gender Wars*, invece, è un gioco di strategia sulla fIsariga di *Syndicate* e anch'esso, con le sue 28 missioni, doovrebbe tenerci impegnati per un bel po' di tempo. Simile a *Cyber Sled* si presenta *XS*, uno sparatutto in soggettiva a bordo di sofisticati mech, con cui dovremo affrontare 60 differenti avversari in 20 arene poligonali, mentre *SWIV* non è altro che il remake di un vecchio sparatutto, seguito più o meno ufficiale del bellissimo *Silk Worm*, dove si poteva scegliere se controllare un elicottero o una Jeep per portare a termine lo sterminio totale.

OCEAN

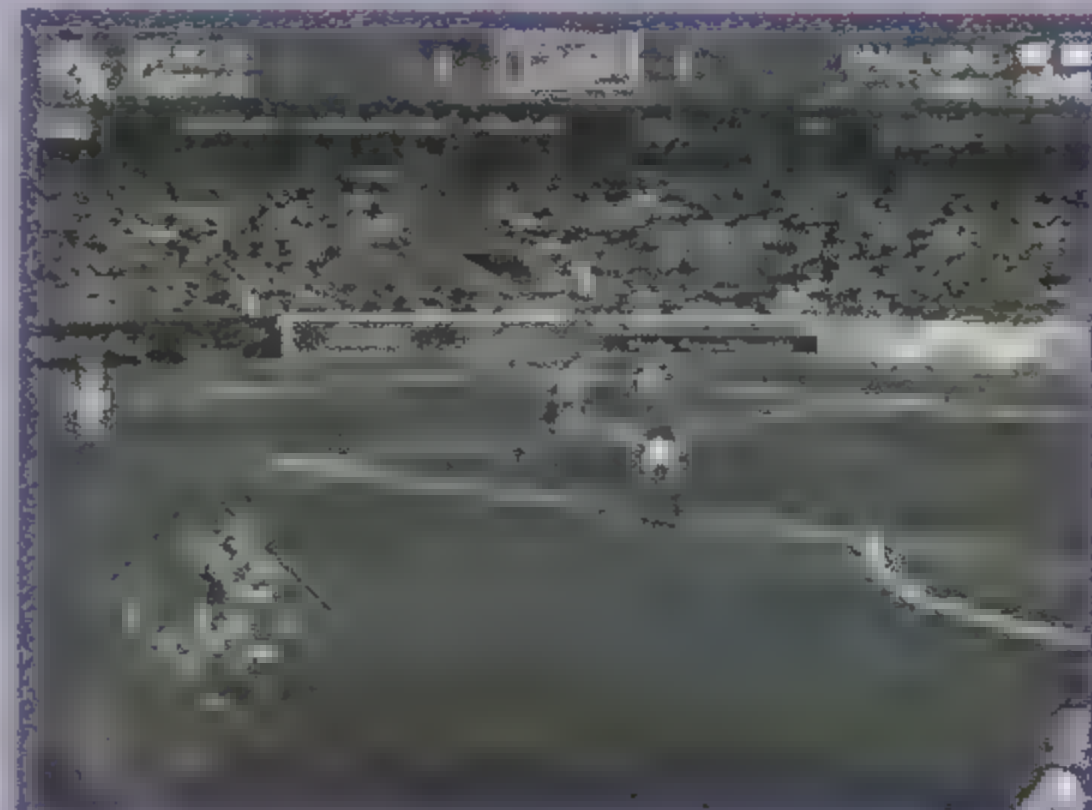
La Ocean ha iniziato a distribuire i lavori di un valente gruppo di programmatori tedeschi che, tra le altre cose, hanno messo a punto un motore tridimensionale particolarmente veloce. I Neon hanno realizzato per la Ocean tre giochi che usciranno su Saturn e PlayStation: *Tunnel B1*, che vede il giocatore a bordo di un'astronave all'interno di un complesso ambiente tridimensionale, *Viper*, uno sparatutto poligonale a bordo di un elicottero, e *Vanished Power*, un RPG isometrico dalla trama intrigante. Sempre per Saturn e PlayStation verranno realizzati anche *True Pinball*, un flipper che vanta una spettacolare grafica renderizzata, e *Offensive*, un wargame in visuale isometrica. Infine, solo per PlayStation uscirà *Cheesy*, che viene presentato come un gioco di piattaforme in 3D della nuova generazione.

Sopra, *Tunnel B1* unisce grafica strepitosa a un giocabilità eccellente. Sotto, *Offensive*.

PEGASUS BRIDGE

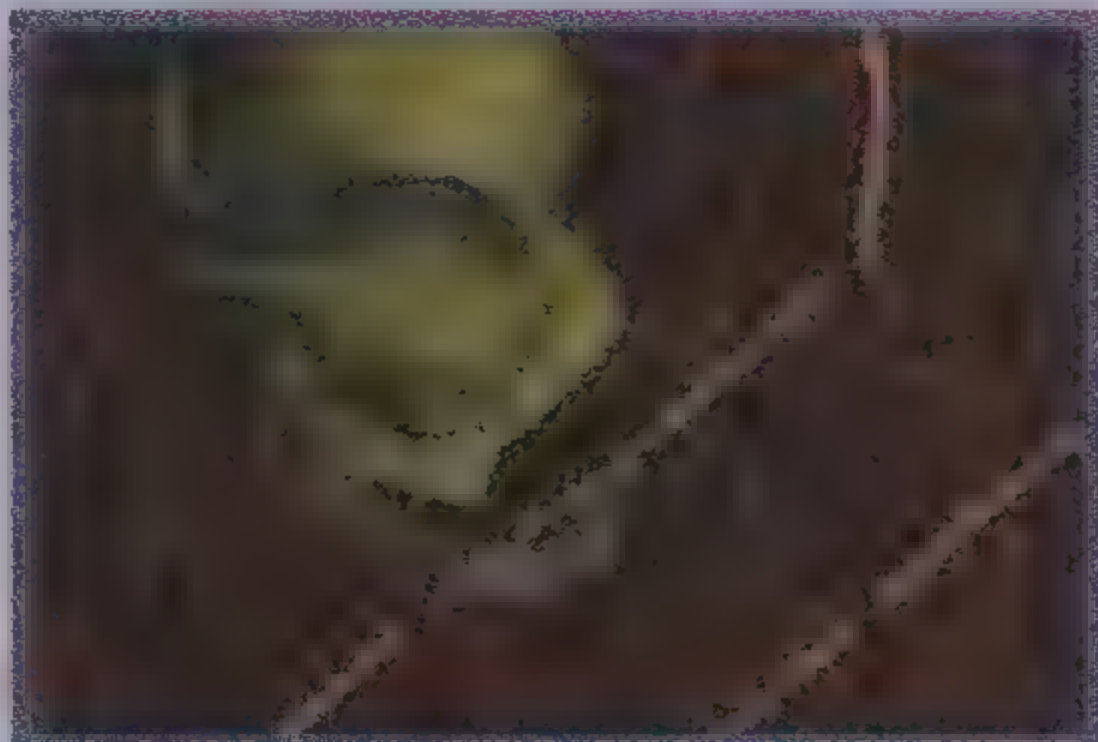
CROSSING THE RHINE
ESSEN

US GOLD

La US Gold è fiera di presentare gli unici due giochi per Saturn PlayStation e 3DO che godranno della licenza ufficiale delle Olimpiadi di Atlanta di quest'anno. *Olympic Games* si rifà allo schema classico che richiede di premere il più velocemente i pulsanti per meglio riuscire nei vari eventi, e sfrutta la grafica poligonale per la rappresentazione degli atleti. *Olympic Soccer*, invece, è un buon gioco di calcio tridimensionale molto veloce, di cui, tra l'altro, parliamo anche nello spazio delle News nella sezione riservata ai giochi.

Sopra, Olympic Games, garantisce quindici sport differenti.
Sotto, Olympic Soccer.

ACTIVISION

Anche per Saturn e PlayStation l'Activision convertirà *Zork Nemesis*, *Blast Chamber* e *Hyperblade*. Il primo è l'ultimo episodio di una fortunata serie di avventure uscite su PC e senza alcun dubbio vanterà una grafica a dir poco strabiliante, andandosi a inserire nel sempre più cospicuo genere dei film interattivi, che ora sembrano essere tanto di moda. *Blast Chamber* è, invece, un gioco completamente originale, all'interno di un cubo tridimensionale ci si può cimentare in una sfida contro il tempo o in uno scontro diretto contro altri giocatori, godendo nel contempo di un'impatto grafico molto particolare. Infine, *Hyperblade* è una versione poligonale del famoso Rollerball, uno sport del futuro senza regole, dove regna la legge del più forte e del più cattivo, oltre a quella del più abile.

CODEMASTERS

Micro Machines V3, PlayStation.

Forse finalmente potremo mettere le mani su un buon gioco di tennis, visto che i titoli fin'ora usciti sono tutt'altro che interessanti. La Codemasters sta, infatti, lavorando a *Sampras Extreme Tennis*, una simulazione poligonale che sembra promettere veramente bene. Molto interessante è anche *Micro Machines V3*, versione potenziata a 32 bit del divertentissimo gioco di guida basato sulle buffe macchinine in miniatura, che ci ha fatto passare numerosi notti insonni ai tempi dei 16 bit.

INTERPLAY

L'Interplay ormai è abbonata alla presentazione di *Casper*, che è assicurato in uscita per l'inverno 1995 e, considerando che ormai siamo all'estate 1996, questo non può che farci sorridere. Oltre al gioco del fantasmino, comunque, la casa autrice del bellissimo *Descent*, ha annunciato, sempre per l'inverno 1995, *Aftermath*, un arcade adventure di ambientazione futuristica che può vantare una grafica davvero eccezionale. La speranza è l'ultima a morire.

Aftermath, siamo ancora in attesa.

ANCORA TEKKEN 2!

Proprio in occasione dell'ECTS primaverile, abbiamo scoperto un altro piccolo trucco per *Tekken 2*. Nel picchiaduro della Namco è possibile giocare in prospettiva, da dietro le spalle del lottatore scelto. Per farlo è necessario trovare tutti i personaggi e, nel modo Arcade, tenere premuti i due tasti L1 e L2 quando si sceglie un combattente, tenendo premuti i due tasti finché il combattimento non avrà inizio. Il vostro personaggio apparirà in trasparenza dandovi le spalle.

96

Mega CD e 32X, console, quest'ultima, che ha avuto vita realmente breve.

Anche se, almeno a livello di presentazione, la Sony si può considerare la vincitrice, i programmi della Sega restano di sicuro interesse, e non riguardano esclusivamente la riduzione dei prezzi, cosa che anche la Sony, sia pur con riluttanza, sembra intenzionata a fare. Comunque, per saperne di più dovremo attendere necessariamente la fiera di Los Angeles, dove lo scontro si farà decisamente più cruento, soprattutto se la Nintendo presenterà al pubblico americano il Nintendo 64, che a Londra era presente solamente sottoforma di un Joypad (la grande N non aveva uno stand proprio, lo avrà alla fiera di Los Angeles, comunque).

La tendenza generale, che è stata comunque confermata, di tutte le maggiori case di software, anche quelle atavicamente legate al PC, è quella di produrre titoli sia per PlayStation che per Saturn, quando la cosa si rende possibile, è questo implica, ancora di più, l'assottigliarsi di quella che è sempre stata la barriera che divide il mondo del computer da casa da quello delle console. Purtroppo, dovremo aspettare il mese prossimo l'E3 per sapere cosa ci proporrà il futuro.

"Il Nintendo 64 è una macchina di grande qualità, ma secondo me non vale la pena aspettare."

Chris Deering, Presidente
Sony Computer Entertainment Europe

"Non ci posso credere!"

Rolando

• Random

GREMLIN

Hardwar, PlayStation.

La Gremlin non vuole essere di parte e, quindi, ha deciso di convertire anche per Saturn i suoi maggiori successi. Mentre *Re-Loaded* per PlaySation sta per essere terminato, entro la fine dell'anno per la console Sega dovrebbero uscire *Loaded*, *Actua Golf* e *UEFA Euro 96 England*, un versione di *Actua Golf* appositamente pensata per gli Europei di calcio di quest'anno. Completamente nuovi per PlayStation, invece, usciranno *Gears 'n' Guts* e *Hardwar*, un simulatore di volo tridimensionale, ambientato in un fututro imprecisato, e arricchito da spettacolari edifici del 2X secolo e da frenetici combattimenti.

Sopra, *Euro '96* per Saturn.
Sotto, *Loaded*, sempre per Saturn.

GT INTERACTIVE

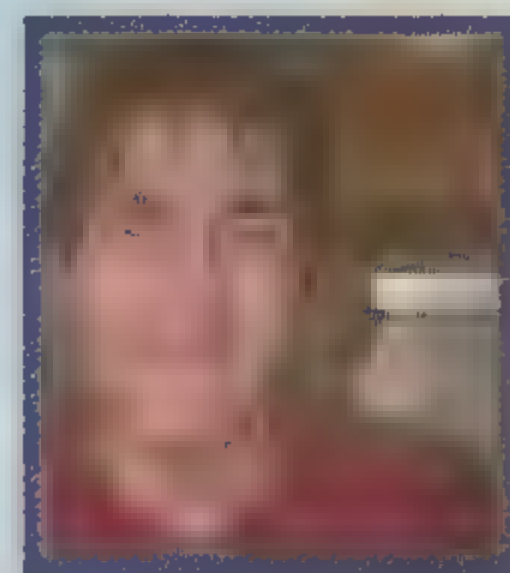
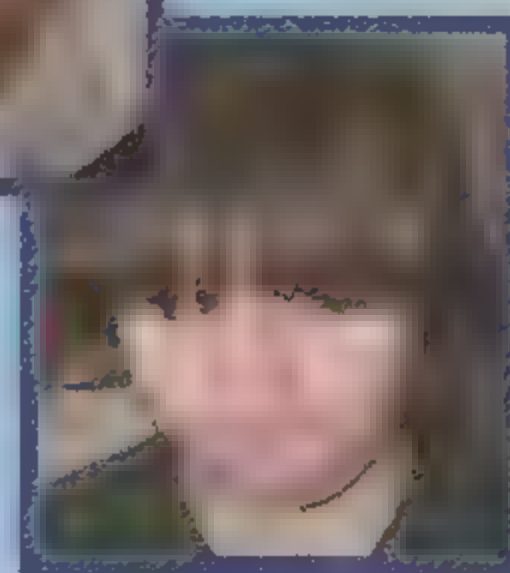
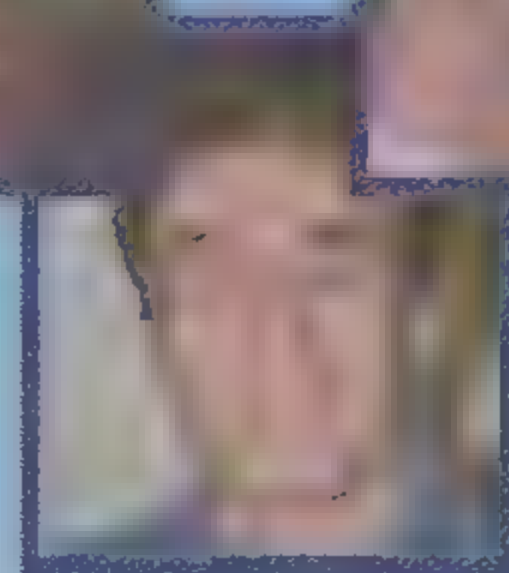
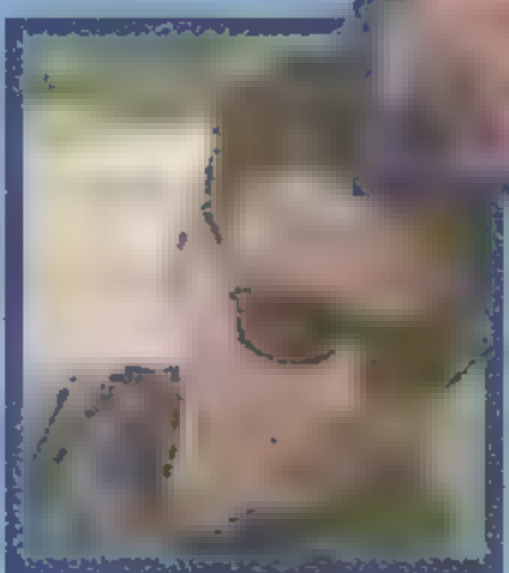
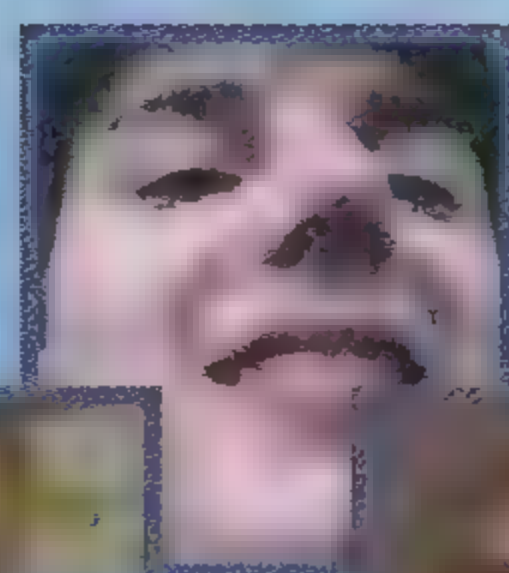
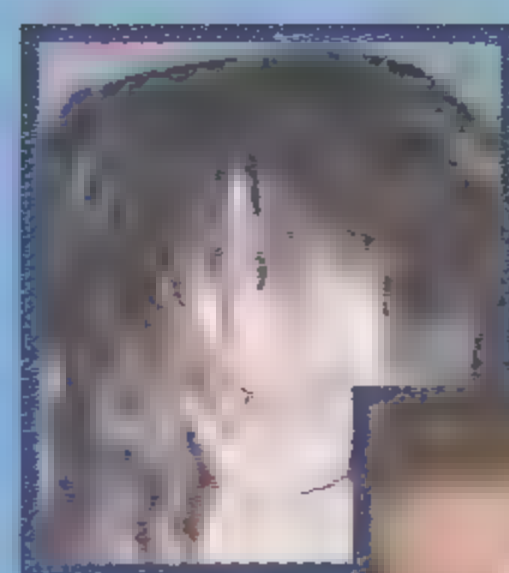
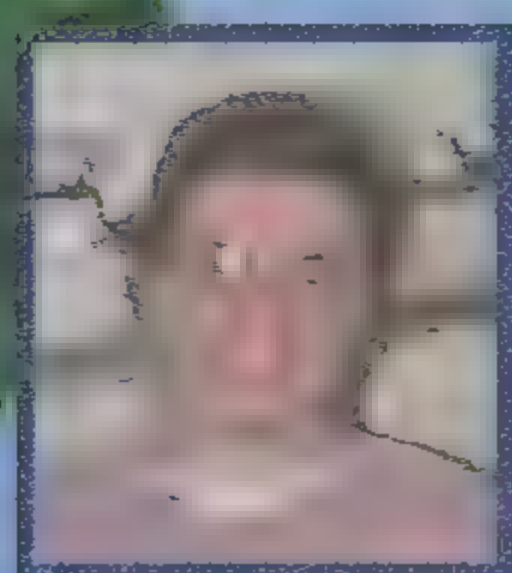
Ultimate Mortal Kombat, Saturn.

Dalla mediocrità di questa edizione dell'ECTS si è elevata la GT Interactive che ha annunciato l'uscita su Saturn di *Ultimate Mortal Kombat 3*, una delle conversioni più attese di sempre. L'annuncio ormai certo ha destato scalpore soprattutto per via dei numerosi accordi che sembravano legare il gioco al Nintendo 64, prima, e alla PlayStation, dopo, e che quindi vedevano svantaggiata proprio la console Sega. Per PlayStation, invece, verrà realizzato *Williams Arcade's Greatest Hits*, che contiene tutti i migliori coin-op della storica software house, titoli come *Defender, Defender II, Sinistar, Robotron, Bubbles*, e *Joust*. Se avete amato i due *Namco Museum* non potete assolutamente lasciarvi scappare anche questa compilation.

50° HAPPY BIRTHDAY!

GAME power

Il cinquantesimo numero è una tappa importante, soprattutto per una rivista di videogiochi. Di conseguenza, abbiamo deciso di festeggiare, ma non potevamo invitare a cena tutti i nostri affezionati lettori, quindi dovrete accontentarvi di queste due pagine e sopportarci ancora per almeno altri 50 numeri.

Era una notte buia e tempestosa, quando lo stesso gruppetto di folli videogiocatori che nel 1982 creò Videogiochi, che nel 1986 realizzò Zzap!, che nel 1988 lanciò K, concepì Game Power. La data di nascita precisa risale al dicembre 1991, nel pieno Rinascimento delle console. Infatti, gli oltre 15 anni di storia delle nostre macchine da gioco preferite sono facilmente paragonabili agli ultimi duemila anni di vita dell'uomo. Nei primi anni ottanta ci fu il boom e l'espansione su scala mondiale di questo nuovo fenomeno, poi, verso la fine della stessa decade, i computer presero il sopravvento e per le macchine senza tastiera non ci fu più posto, ma i primi anni novanta videro l'avvento dei nuovi 16 bit e allora la storia ricominciò da capo. I più attenti intuirono i possibili sviluppi, e decisero di festeggiare l'evento con una nuova testata. Nei quasi cinque anni di vita di Gheim Pauà si sono alternate numerose console, svariati redattori e moltissimi giochi appartenenti ai più svariati generi. In un solo lustro abbiamo descritto con un po' di nostalgia il declino di NES e Master System, la breve vita di Lynx e Jaguar e ora, in questo numero 50, con amarezza siamo costretti a costatare la scomparsa dal sommario delle recensioni per Super Nintendo e Megadrive. D'altra parte il progresso tecnologico si fa sempre più rapido e irriverente verso gli "anziani", Saturn e PlayStation sono appena nate e già si parla di nuove versioni e di console a 64 bit; tuttavia bisogna sempre vedere gli aspetti positivi delle

DA 0 A 100 IN 3 SECONDI

Attribuire un voto in centesimi a un gioco è più difficile di quanto sembri, soprattutto se si ha a che fare con migliaia di attentissimi appassionati. Talvolta siamo stati contestati proprio su questo piccolo dato numerico, a cui, in realtà, abbiamo cercato di dare sempre minore importanza, vista la soggettività che lo caratterizza. Comunque sia, tre voti ben precisi meritano di essere ricordati per la rarità con cui sono stati assegnati e per tutto quello che hanno significato al tempo della stampa.

13

È in assoluto il voto più basso assegnato sulle pagine di GP. A meritarselo è stato *Night Striker II*, un poverissimo sparatutto della Taito per Mega CD recensito sul numero 20. A poca distanza troviamo *Space Invaders* per Game Boy (GP36) e *Tom & Jerry* per Super Nintendo (GP18), entrambi recensiti da un certo Apecar e entrambi demoliti con un suguso 19%. A proposito, se avete amato alla follia uno di questi ultimi due giochi, ora sapete con chi prendervela.

99

Solo due giochi sono arrivati a tanto e, guardacaso, sono due titoli partoriti da una delle menti più geniali di tutta l'industria. *Super Mario World* e *Zelda III* per Super Nintendo sono ormai pietre miliari della storia dei videogiochi e crediamo che nessuno possa contestare il voto assegnato. Il creatore è tale Shigeru Miyamoto, che ora sta lavorando a tempo pieno al software per la nuova macchina a 64 bit della Nintendo, e questa è la migliora garanzia che il Nintendo 64 potesse fornire.

105

Era solo una provocazione, ma ancora oggi qualcuno ce lo rinfaccia. *Toh Shin Den* per PlayStation è stato il primo gioco a dimostrare le incredibili capacità dei nuovi 32 bit e, al momento della sua pubblicazione, rappresentava un sogno che si avvera: giocare a casa quello che fino ad allora si poteva trovare solo in sala giochi. Il voto reale è più basso di una decina di punti, ma quel 105 è servito a indicare l'inizio di una nuova era, fatta di macchine sofisticate e di giochi tridimensionali.

HELP! I NEED SOMEBODY...

Help, non potevamo trovare un nome migliore per una rubrica di aiuti. Negli ultimi due anni queste pagine della rivista sono diventate un'inserto staccabile e collezionabile e in quel preciso momento è arrivato il successo. Ora tutti li chiedono, tutti li vogliono, ma nessuno sa quando sono usciti in edicola. Per rimediare a questa situazione pubblichiamo una comoda tabella riepilogativa, e cogliamo anche l'occasione per ricordarvi che l'intera annata 1994 degli Help di Game Power è disponibile anche in versione "cofanetto regalo", 11 inserti contenuti in un lussuoso raccoglitore. Per richiedere uno o più numeri arretrati di GP, o la raccolta completa 1994, è sufficiente telefonare al numero 02/33100413.

TITOLO	CONSOLE	N°GP
Aladdin	MD	27, apr '94
Alien 3	SNES	25, feb '94
Ballz	MD	35, gen '95
Bio Hazard	PSX	50, mag '95
Bubba'n'Stix	MD	33, nov '94
Cool Spot	MD	26, mar '94
DiscWorld, 1°parte	PSX	46, gen '95
DiscWorld, 2°parte	PSX	47, feb '95
Donkey Kong Country, 1°parte	SNES	37, mar '95
Donkey Kong Country, 2°parte	SNES	38, apr '95
Earthworm Jim, 1°parte	SNES/MD	38, apr '95
Earthworm Jim, 2°parte	SNES/MD	39, mag '95
Fatal Fury 3	NEO GEO	42, set '95
Gods	MD/SNES	29, giu '94
Guardian Heroes	SAT	49, apr '95
Jungle Strike	MD	25, feb '94
Jurassik Park	MD/SNES	26, mar '94
Killer Instinct	SNES	43, ott '95
King of Fighters '95	NEO GEO	45, dic '95
Mega Man X 2	SNES	39, mag '95
Mick & Mack Global Gladiators	MD	23, dic '93
Mortal Kombat	MD/SNES	24, gen '94
Mortal Kombat 2	SNES/MD	32, ott '94
Mortal Kombat 3	PSX/SNES/MD	44, nov '95
NBA Jam TE	SNES	40, giu '95
Rayman, 1°parte	PSX/SAT	46, gen '95
Rayman, 2°parte	PSX/SAT	47, feb '95
Rayman, 3°parte	PSX/SAT	48, mar '95
Robocop VS Terminator	MD	31, set '94
Samurai Shodown 2	NEO GEO	40, giu '95
Shadowrun	SNES	28, mag '94
Shining Force 2, 1°parte	MD	35, gen '95
Shining Force 2, 2°parte	MD	36, feb '95
Sonic & Knuckles, 1°parte	MD	36, feb '95
Sonic & Knuckles, 2°parte	MD	37, mar '95
Sonic & Knuckles, 3°parte	MD	38, apr '95
Sonic & Knuckles, 4°parte	MD	39, mag '95
Sonic 3, 1°parte	MD	29, giu '94
Sonic 3, 2°parte	MD	30, lug/ago '94
Sonic 3, 3°parte	MD	31, set '94
Sonic Spinball	MD	29, giu '94
Story of Thor, 1°parte	MD	41, lug/ago '95
Street Fighter 2 Turbo	SNES	24, gen '94
Street of Rage 3	MD	33, nov '94
Street Racer	SNES	41, lug/ago '95
Streets of Rage 2	MD	24, gen '94
Sub Terrania	MD	33, nov '94
Super Empire Strikes Back, 1°parte	SNES	30, lug/ago '94
Super Empire Strikes Back, 2°parte	SNES	31, set '94
Super Mario All-Star	SNES	27, apr '94
Tekken, 1°parte	PSX	42, set '95
Tekken, 2°parte	PSX	43, ott '95
Tekken 2, 1°parte	PSX	50, mag '95
The Lost Vikings	SNES	23, dic '93
Urban Strike	MD	37, mar '95
Virtua Fighter	SAT	40, giu '95
Virtua Fighter 2	SAT	48, mar '95
Wario Land, 1°parte	GB	35, gen '95
Wario Land, 2°parte	GB	36, feb '95
Wario Land, 3°parte	GB	37, mar '95
X-Men, 1°parte	COIN-OP	41, lug/ago '95
X-Men, 2°parte	COIN-OP	42, set '95
Zelda III	SNES	32, ott '94
Zelda, 1°parte	GB	27, apr '94
Zelda, 2°parte	GB	28, mag '94

cose, e ce ne sono veramente molti. I nuovi giochi hanno raggiunto livelli tecnici impensabili fino a poco tempo fa, e la consapevolezza di aver raggiunto questa meta ci permette di prendere un attimo di respiro e di godere di tutto ciò che oggi abbiamo a disposizione: giochi di piattaforme capaci di appassionare per intere settimane, avventure in grado di commuovere il giocatore, simulazioni sportive al limite della perfezione e, addirittura, compilation di titoli preistorici, per non dimenticare come veniva interpretato il divertimento dieci anni fa. Sicuramente ora ci si diverte in maniera diversa, e anche Game Power in questi anni è cambiato per adeguarsi alle nuove esigenze. Dal numero 31 è stata rinnovata la veste grafica, e anche noi siamo diventati più attenti all'impatto visivo, c'è chi usa i poligoni e chi i fondini colorati. Per lo stesso motivo, ora che Game Power è entrata nella piena maturità merita un nuovo miglioramento estetico che corrisponda a quelli già introdotti a livello di contenuti. Chi ci ama ci seguirà ancora più volentieri, ma soprattutto, noi vogliamo convincere gli altri.

• La Redazione

LA SPEDIZIONE DEI MILLE

Dal dicembre 1991 a oggi, maggio 1996, abbiamo recensito sulle pagine di Game Power circa 1500 giochi, per tutte le maggiori console uscite nei negozi italiani. Grazie alla Chicca, il nostro computer canino, abbiamo fatto anche qualche conto più dettagliato per scoprire quante recensioni abbiamo realizzato per ogni singola macchina. Mettiamo subito le mani avanti, i dati che riportiamo in questa tabella non hanno la pretesa di essere corretti al 100%, dato che qualche pulce può aver fatto perdere il conto al nostro miglior amico, ma risultano comunque interessanti, soprattutto per via di alcune coincidenze. Ad esempio, il numero di giochi recensiti per Lynx e Jaguar è esattamente lo stesso, e questo fornisce un'idea di quanto entrambe le macchine Atari abbiamo influenzato il mercato, ma ancora più singolare è la coppia Sega 32X-Amiga CD32, due console che condividono lo stesso particolare numero di recensioni (13), lo stesso suffisso numerico (32) e la stessa sorte.

CONSOLE	N° RECENSIONI
Nintendo Ent. Sys. (NES)	71
Sega Master System	47
Nec Pc-Engine/Duo	15
Nintendo Game Boy	167
Sega Game Gear	79
Atari Lynx	14
Super Nintendo/Super Famicom	455
Sega Megadrive/Genesis	339
Sega Mega CD	42
Sega 32X	13
Commodore Amiga CD32	13
Neo Geo/NGCD	20
3DO	55
Atari Jaguar	14
Sony PlayStation	96
Sega Saturn	57

Le testate sono come il pesce... dopo cinquanta numeri puzzano!

GAME EVOLUTION

VENDITA E NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

Largo Appio Claudio, 367-369 M Giulio Agricola - 00174 Roma
Tel. 06/71.58.60.95 - Fax 06/71.58.61.26
Orario 10,00 - 13 ,00 / 16,00 - 20,00 - Lunedi mattina chiuso

PlayStation

Actua Soccer	Euro	99
Alien Trilogy	USA	119
Bio Hazard	Jap	Tel.
Darkstalkers	USA	Tel.
Extreme Pinball	USA	109
Gundam 2	Jap	Tel.
In The Hunt	USA	109
Magic Carpet	USA	109
Motor Toon GP 2	JAP	Tel.
NBA In The Zone	USA	115
Need For Speed	Euro	Tel.
Resident Evil	USA	129
Ridge Racer Revol.	Jap	Tel.
Tekken 2	Jap	Tel.
Toh Shin Den 2	Jap	Tel.
Topolino Mania	Euro	Tel.
Total NBA	Euro	Tel.
Warriors of Fate	USA	Tel.
Wing Commander 3	Usa	129

SUPER NINTENDO

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	Donkey Kong Country 2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	U	Mickey Mania	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	J	Ranma 1/2 part 3	[illegible]
U	Inter. Soccer Deluxe	[illegible]	E	Sailor Moon	[illegible]
E	Kid Clown/Crazy Chase	69	[illegible]	[illegible]	[illegible]

MEGA DRIVE

E	Boogerman	79	E	Castlevania	69
U	Comix Zone CD music	99	U	Contra Hard Corps	69
U	Dinamite Headdy	65	U	Ecco The Dolphin Jr.	69
J	Dragon Ball Z	79	E	Fifa Soccer '96	Tel
E	Inter. Soccer Deluxe	Tel	E	Il Libro Della Giungla	79
U	Lion King	99	U	Maximum Carnage	79
J	Mickey Mania	69	U	Mortal Kombat 2	79
U	NBA Live '95	79	E	The Punisher	69
J	Puyo Puyo Tsu	79	J	Sailor Moon	79
J	Samurai Shodown	79	U	[illegible]	69
J	Sonic & Knucles	79	U	Toy Story	Tel
J	Story of Thor	99	U	Super Street Fighter	69
U	Spot Goes To Hollywood	119	J	Virtua Racing	79
J	Wonder Boy 6	79			

Giochi per NEO GEO CD da £. 29.000 !!

GAME BOY

Donkey Kong Land	69
Fifa Soccer 96	[illegible]
Killer Instinct	69
Mario Land	45
Mario Land 2	65
Metroid 2	[illegible]
Mortal Kombat 3	69
Pacman	45
Wario land	69

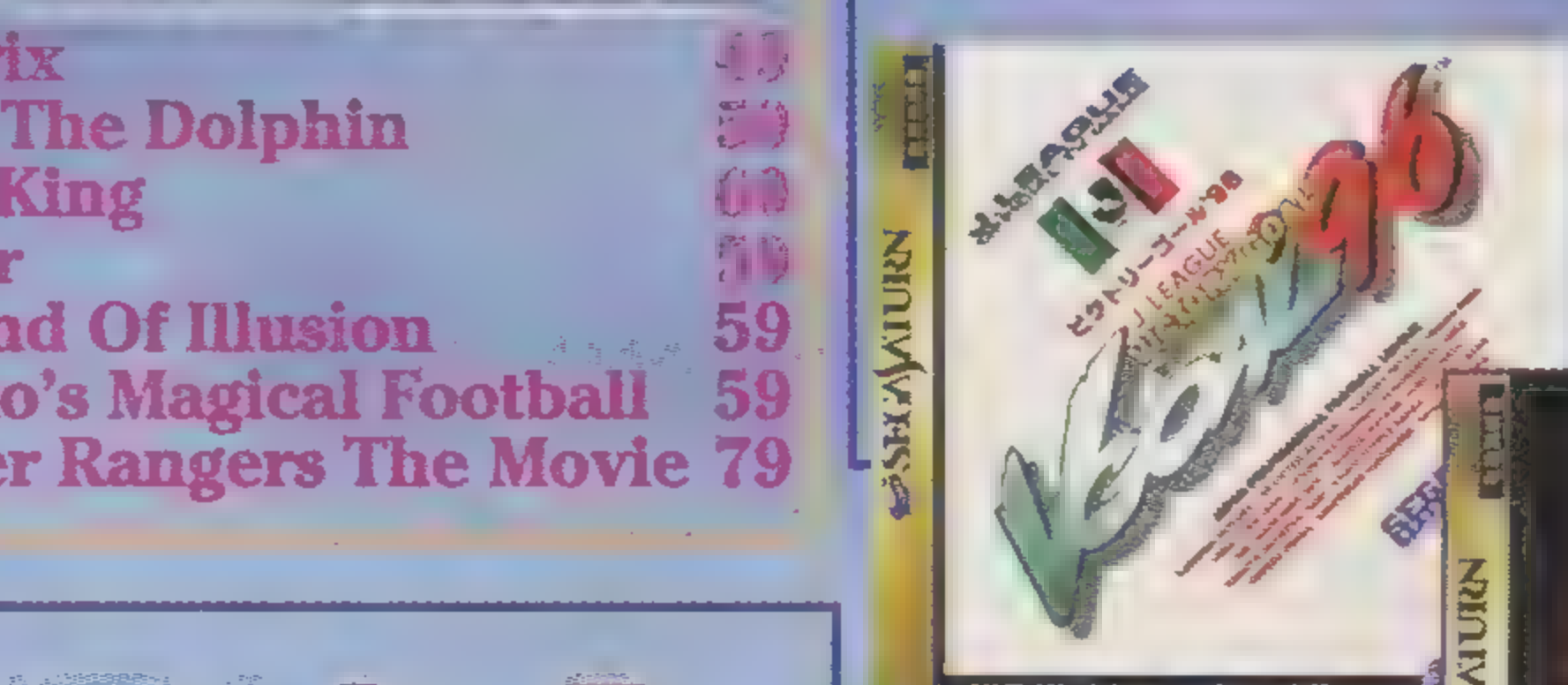
SEGA GAME GEAR

Asterix	49
Ecco The Dolphin	59
Lion King	69
Ristar	59
Legend Of Illusion	59
Marko's Magical Football	59
Power Rangers The Movie	79

SEGA SATURN

D	JAP	89
Daytona USA	Jap	89
Deadly Skies	USA	129
F1 Live Information	Jap	139
Fifa Soccer '96	USA	119
Guardian Heroes	Jap	139
Gunbird	Jap	139
Hokuto No Ken	Jap	139
In The Hunt	USA	Tel.
Megaman x 3	Jap	Tel.
Panzer Dragoon 2	Jap	off.
Road Rash	USA	Tel.
Sega Rally	Jap	Off
Sonic Wings Special	Jap	Tel.
Story of Thor	Jap	Tel.
Street Fighter Alpha	USA	129
Toh Shin Den S	Jap	139
True Pinball	Jap	Tel.
Vampire Hunter	Jap	129
Victory Goal '96	Jap	Tel.
View Point	USA	Tel.
Virtua Fighter 2	USA	129
Virtua Photo Studio sexy game	Jap	Tel.
Wipe Out	Euro	119
X-Men	Jap	139

PERFECT FOR: Ridge Racer, Wipe Out...

Volante per Playstation

C O N S O L E

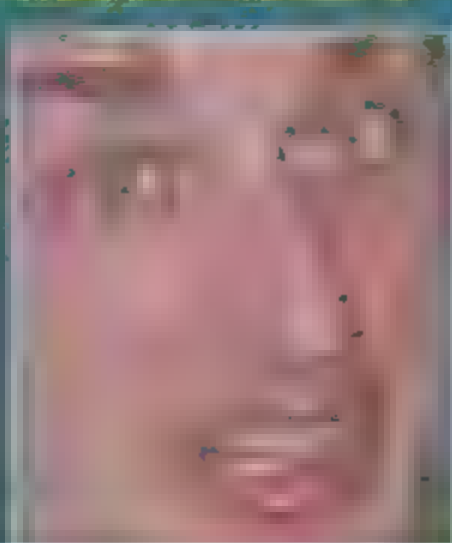
PLAYSTATION - SATURN - SUPERNINTENDO
NEO GEO CD - MEGADRIVE - GAMEBOY

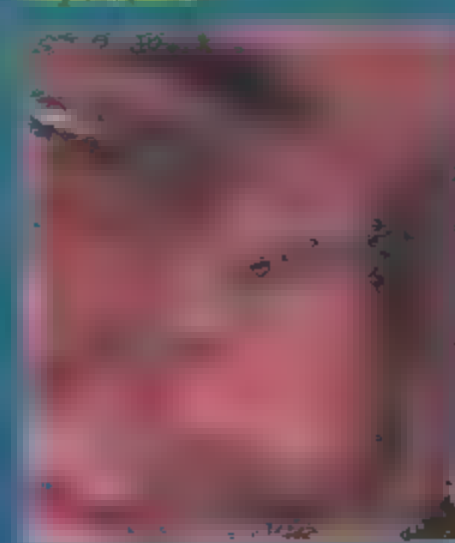
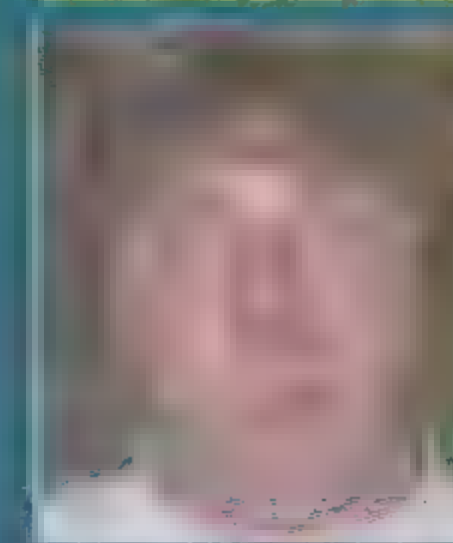
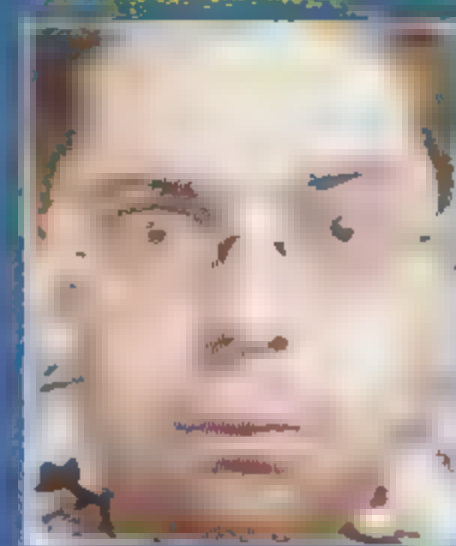
telefonaci per sapere le offerte che ti stiamo preparando!!

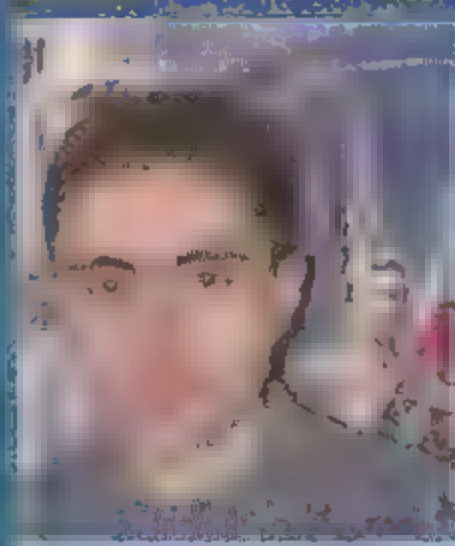
Tutti i prezzi sono IVA inclusa - Arrivi settimanali - I prezzi potrebbero subire variazioni
Novità d'importazione - Vendita per corrispondenza

PROVE

SORPRESE AL CIOCCOLATO

Tutti hanno un ricordo di Pasqua dalla sorpresa dell'uovo di cioccolato. Anche noi non siamo sfuggiti a questo eterno rito, anche se le nostre sorprese sono state un po' fuori dalla norma...

DUPONT
Un intervento di chirurgia al naso. Il buono però era già scaduto, insieme al cioccolato che si è mangiato.

PRINCE
Un bel biglietto aereo per tornare in Italia è stata la gradita sorpresa di Prince. Peccato che non l'abbiano gradita molto tutti gli altri!

AIR
Di uova purtroppo Air non ne ha visto neanche l'ombra. Era troppo intento a mangiarsi colombe, tortellini, agnello...

RANDOM
Un intero kit di pezzi di ricambio per la sua defunta moto. Random vuole, infatti, tornare a vagabondare con il suo mitico Zundap rosso. Siete avvisati!

TRUST
Trust si sta ancora domandando cosa sia quella strana cartolina azzurra, inviata dallo stato italiano, che ha trovato come sorpresa nell'uovo...

APECAR
Il povero Treruote ha trovato dentro il suo uovo un pacco di posta da leggere. Al mondo non c'è mai pace...

GEARLOOSE
Un portacenere e un accendino sono state le sorprese di Gearloose, che non fumando, a deciso di regalarle ai tabagisti redazionali. Che anima pia!

PADDY
Dal momento che a Paddy il cioccolato proprio non piace, la sua sorpresa è stata una bella pizza napoletana, che ha mangiato al posto dell'uovo.

MADOC
Più che una sorpresa dentro l'uovo, Madoc ha trovato l'uovo dentro la sorpresa: una meravigliosa casa dove passare in pace tutta la sua vita.

VORDAK
Un'ammaliante vampira con cui trascorrere l'eternità. Peccato che poi, al momento di aprire il cellophan, si sia svegliato.

PENTOTHAL
Tra un esame e l'altro Penthotal non ha avuto molto tempo per gustarsi uovo e sorpresa. Peccato, forse ci avrebbe trovato una bella tesi già scritta...

ORWELL 2000
Orwell non ha trovato proprio nulla nel suo uovo che era tutto pieno di cioccolato... e i risultati si sono visti!

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

SCHEDA TECNICA
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP.

POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, troppobbello!

CONSOLE
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avere un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perché potrebbero sorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

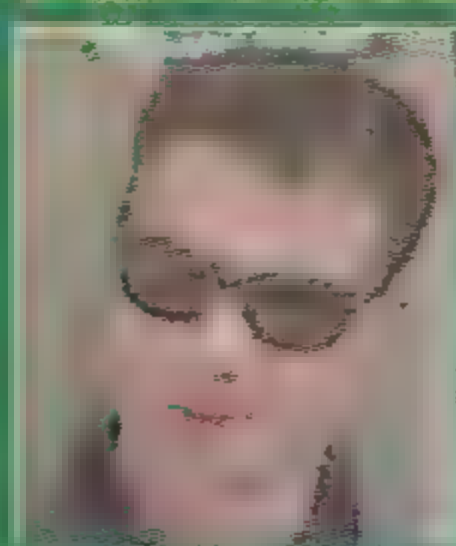
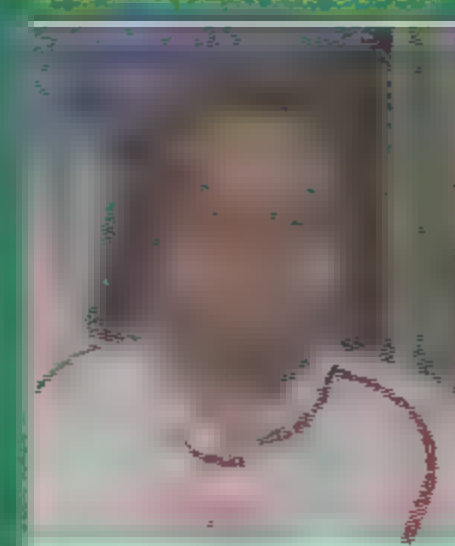
VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

VOTO 1
A seconda della "categoria di voto" la barra colorata sarà più o meno lunga. Se è sul nero vuol dire che è un gioco da non prendere nemmeno se ve lo regalano, se è sul rosso significa che vale la pena di acquistarlo solo se siete dei fissati del genere, se è sul giallo è un gioco discreto con qualche riserva per i non amanti del genere, mentre sul verde è un gioco da comprare sicuramente. Attenzione al colore e al nuovo commento: vi daranno più informazioni di un semplice, ma pur sempre utile, voto.

SOTTO CONTROLLO
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

COMMENTO
In queste poche righe troverete il parere schietto del recensore, e anche qualcosa di più.

AGIRE & PENSARE
Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.

In queso riquadro, che non è presente in tutte le recensioni, aggiungiamo un secondo giudizio da parte di un recensore che non ha scritto il testo principale, un modo veloce per avere un'opinione diversa. A volte queste opinioni saranno identiche, altre volte lo saranno meno. Può essere utile avere un'idea da parte di qualcuno che non è particolarmente appassionato a un genere, e che può giudicarlo in maniera più critica.

Casa: PSYGNOSIS/SONY
N°Giocatori: 1/4
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

adidas power Soccer

POWER GAME

Che il nostro paese viva di pane e calcio è senza dubbio una verità inconfutabile. Quando, un paio di mesi fa, i calciatori hanno indetto una domenica di sciopero, è parso che tutta l'Italia si fermasse. Comunque, sia dal punto di vista sociale che da quello videoludico, il gioco del calcio esercita un fascino che va al di là della semplice disciplina sportiva.

Anche per quanto riguarda i videogiochi, questa passione è estremamente radicata. La riprova è data dal record di vendite che gratifica, quando il titolo lo merita (ma a volte anche quando non lo fa) un gioco che abbia come argomento lo sport di Branca e compagni.

Questa volta è il turno di *Adidas Power Soccer*, titolo di cui abbiamo già abbondantemente parlato il mese scorso, che viene a insidiare il primato mantenuto, per quanto riguarda le simulazioni di calcio, da *Actua Soccer* della Gremlin.

Il gioco è stato realizzato presso gli studi francesi della Psygnosis, software house legata a filo doppio con la Sony che, solo recentemente, ha riacquistato il proprio nome e iniziato a produrre conversioni dei propri titoli anche per il Saturn. È da tempo che le produzioni d'oltralpe, almeno per quanto riguarda i giochi per computer, hanno raggiunto livelli qualitativi decisamente di ottimo livello, e questa volta la tendenza viene confermata. *Adidas Power Soccer* è un gioco ben realizzato veloce e divertente da giocare; a differenza di Actua Soccer, i programmatori della Psygnosis hanno preferito puntare l'accento sulla spettacolarità di alcuni elementi prettamente arcade, come il Predator Kick, un tiro di rara potenza che il più delle volte scaraventa il portiere oltre la linea di porta con tanto di pallone. Esistono anche altri

Il gioco rivela, a livello grafico nell'opzione arcade, dei piccoli tocchi di classe che rendono ancor più piacevole la partita.

colpi spettacolari, come il gol di mano, che si rifà a quello segnato da Maradona ai mondiali proprio contro gli inglesi, oppure il Cantona Kick, e sono sicuro che molti di voi si ricorderanno dell'exploit del calciatore francese che colpì un tifoso con un calcio alla Kung-Fu.
Come nella maggior parte delle produzioni che prendono in considerazione discipline sportive, anche in *Adidas Power Soccer* sono presenti diverse inquadrature possibili durante il gioco, ma anche in questo caso non tutte risultano estremamente utili dal punto di vista della giocabilità. L'opzione del replay è da considerarsi più che soddisfacente, e permette al giocatore di analizzare un'azione appena conclusasi da ogni punto di vista possibile, dirigendo la telecamera a volo di uccello sopra il campo di gioco e posizionandola in qualsiasi punto si voglia.
Nel gioco sono disponibili tutte le squadre della massima serie inglese, francese e tedesca, se qualcuno di voi sta storcendo il naso per la mancanza delle squadre di club italiane, fa molto bene. Infatti, in questa

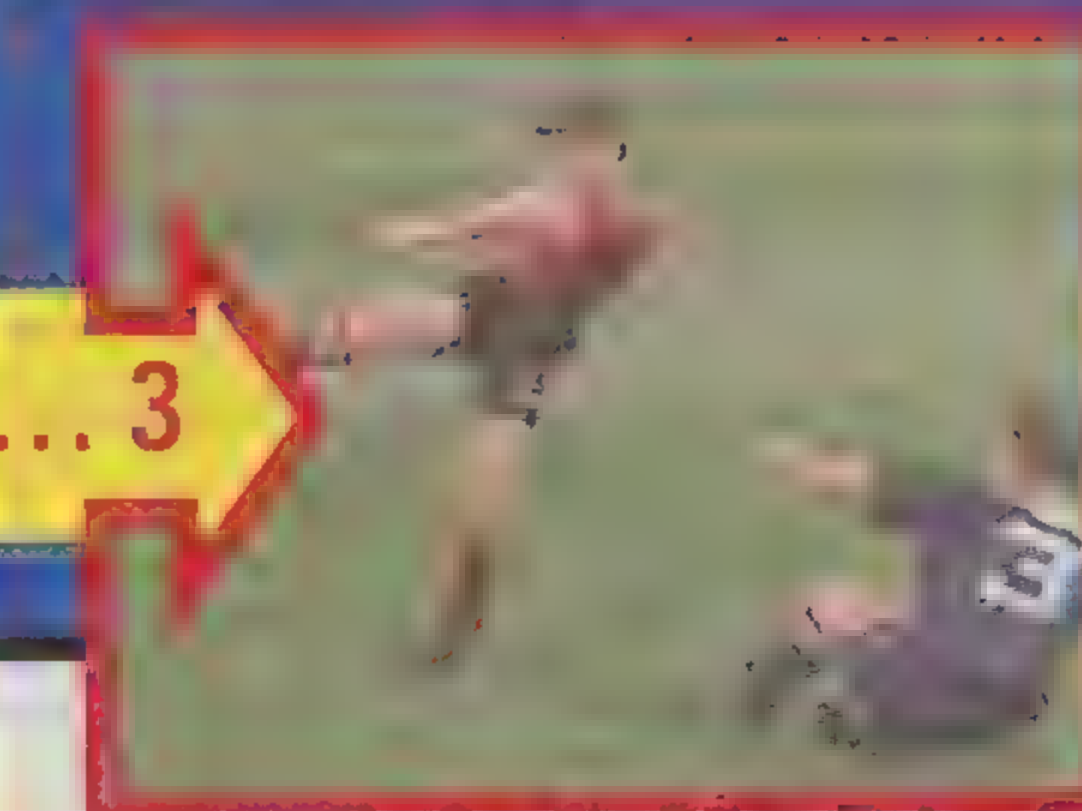
NON È UNO SPORT PER SIGNORINE

L'introduzione di *Adidas Power Soccer* sfrutta la spettacolarità delle immagini per preparare i giocatori a ciò che dovranno aspettarsi durante il gioco

...1

...2

...3

e 4

La barra sulla sinistra indica la potenza con la quale il pallone viene calciato in caso di calcio d'angolo. Troppa forza porta a un innocuo disimpegno difensivo.

Il radar sul fondo dello schermo, spesso, non riesce a essere di grnade aiuto per i giocatori, è meglio basarsi sulla conoscenza dello schema che si sta utilizzando.

versione non sono state inserite, il che, volenti o nolenti fa perdere un po' il fascino del gioco, almeno per noi abitanti della penisola italica. Alcuni giocatori italiani sono stati inseriti in una fantomatica super squadra, ma la cosa proprio non sopperisce alla mancanza delle formazioni di serie A.
Per quanto riguarda la simulazione vera e propria, comunque, *Adidas Power Soccer* si rivela vincente per la semplicità di gioco e la spettacolarità di alcune azioni, che possono essere rese ancor più avvincenti con la pratica. Come abbiamo già detto, il gioco non si può considerare una simulazione prettamente vicina alla realtà, ma questo si presenta più come un vantaggio che come un difetto, rivelando un titolo decisamente avvincente e divertente da giocare. Sicuramente, il miglior gioco di calcio disponibili attualmente per il gioiellino di casa Sony, sempre che si sia disposti a sorvolare sulla mancanza delle squadre italiane. Le opzioni permettono di giocare con ogni tipo di tempo, dalla neve alla pioggia, e di districarsi tra diversi tipi di competizioni, dalla clas-

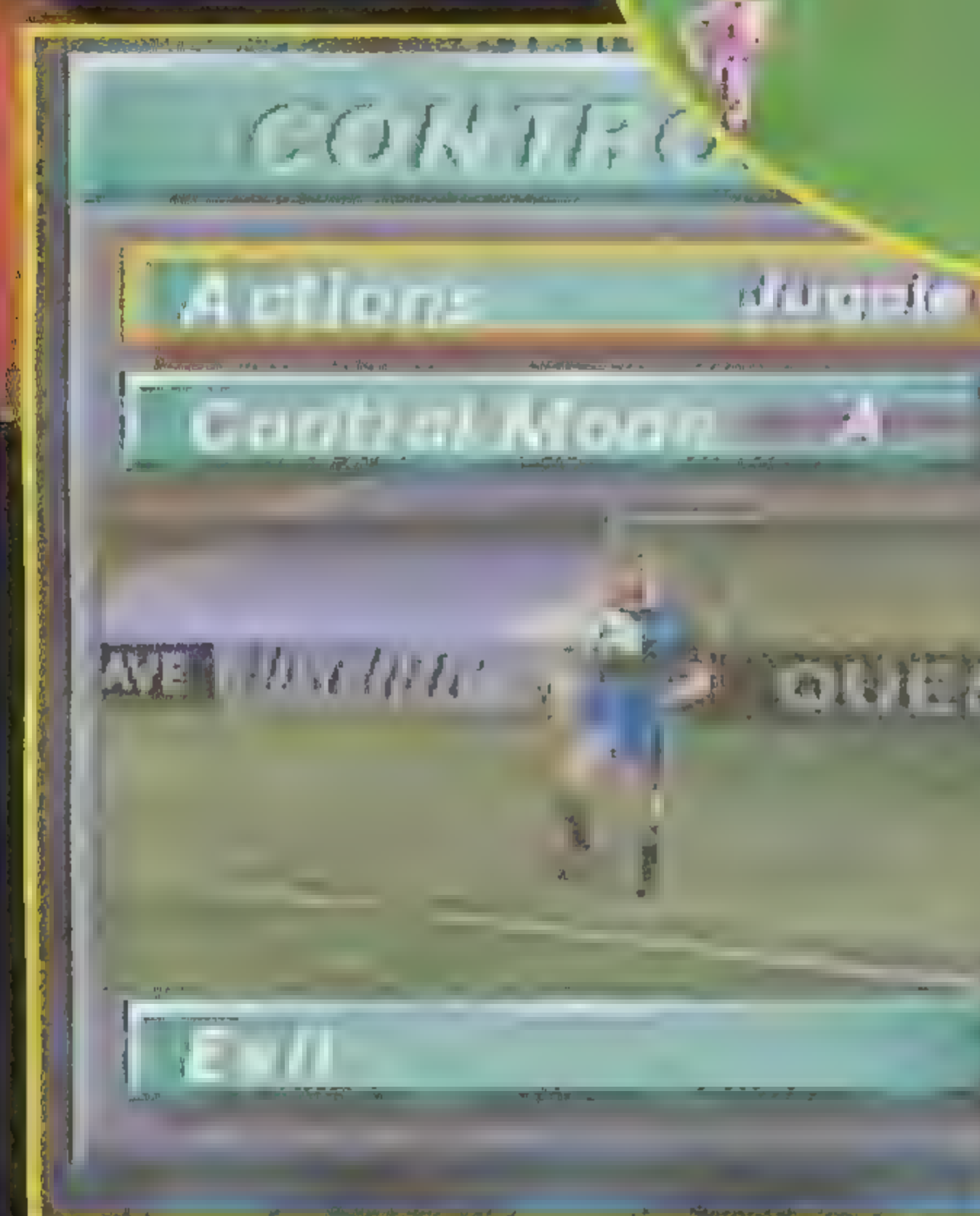
Il pallone rosso spicca meglio se si deve giocare sotto una nevicata.

PICCOLO SPAZIO... PUBBLICITÀ

Per realizzare un prodotto altamente competitivo e per ammortizzare quelle che sono le spese che ci sono dietro la realizzazione di un gioco, la Psygnosis ha deciso di unire le forze con l'Adidas che, come si nota immediatamente dal titolo del gioco, ha sfruttato *Power Soccer* come un mezzo di pubblicità alternativo. Questo non è il primo caso in cui capita una cosa del genere, sempre l'Adidas trasmetteva durante l'intervallo delle partite di FIFA Soccer, in versione 3DO, i propri spot pubblicitari, e cosa più importante, non sarà nemmeno l'ultimo. Infatti, la Elite sta lavorando a un gioco, che si chiamerà *Onside* e che verrà pubblicato dalla Telstar, in uscita in questi mesi, che si avvarrà dell'apporto pubblicitario della Mac Donald e della Reebok. Un modo come un altro per unire gli sforzi di due ambienti totalmente diversi, ma che, grazie all'ingresso di nuovi capitali, potrà esclusivamente tornare a vantaggio di noi giocatori, purché non ci perda in sciocche considerazioni relative ai persuasori occulti o ai messaggi subliminali.

sica partita amichevole per poi arrivare alla coppa (a eliminazione diretta) e al campionato. Anche in questo titolo della Psygnosis esiste la possibilità di implementare la regola del fuori gioco, ma dipenderà dalle capacità dell'arbitro, che va da severo a cieco, fischiarlo in maniera adeguata.
In definitiva, un titolo che lascerà il segno e che conferma le capacità di una software house come la Psygnosis di sfruttare appieno le capacità della PlayStation, un buon auspicio in vista del gioco di Formula Uno, sempre realizzato dalla casa di Liverpool, che dovrà vedere la luce per il mese di luglio.

• *Random*

Giocare d'inverno, a volte, può sembrare decisamente difficile. Soprattutto perché non sempre si riescono a riconoscere i limiti del terreno di gioco.

Se il pallone lascia una scia rossa dietro di sé, si tratta di un Predator Kick.

Un giocatore circondato di luce blu sta utilizzando il "turbo".

ADIDAS POWER SOCCER

La Psygnosis francese ha fatto un ottimo lavoro, realizzando un titolo che pur non perdendosi nell'esasperazione della simulazione riesce a rivelarsi decisamente giocabile e divertente. La mancanza delle squadre italiane risulta essere l'unica vera pecca del gioco che, per altri versi risulta eccellente. La realizzazione tecnica è un esempio di programmazione oculata, che non lascia spazio a dubbi di sorta. Le azioni si sviluppano in maniera fluida e veloce, anche se bisogna fare attenzione a dosare le forze dei propri giocatori per evitare per evitare di arrivare alla fine della partita in balia degli avversari. Il Predator Kick è una delle vere chicche del gioco, così come gli interventi spettacolari in fase difensiva, e permette di risolvere le situazioni più disperate. Un ottimo acquisto per tutti gli appassionati di calcio che, dopo quelli di basket, con *Total NBA '96*, hanno la possibilità di avere a disposizione un titolo in grado di fare la differenza anche per quanto riguarda il soccer.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

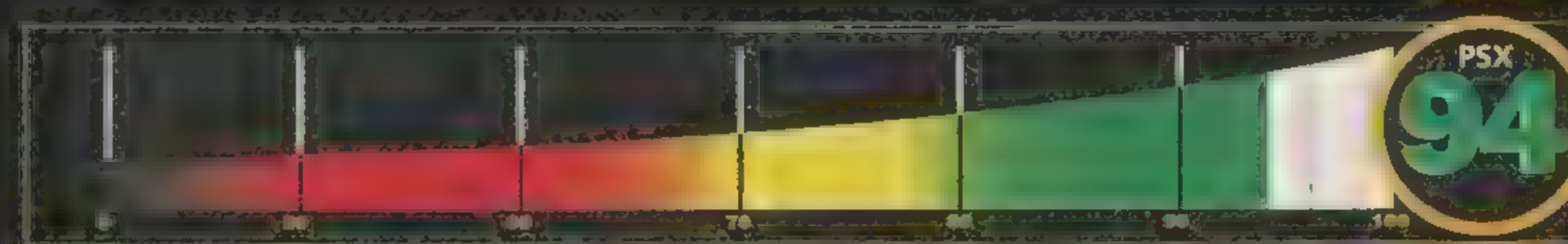
PLAYSTATION

GIOCABILITÀ (1–10: 9)
Sicuramente il punto di forza del gioco. Veloce e fluido, con azioni spettacolari

GRAFICA (1–10: 8)
[illegible]

SFIDA (1–10: 8)
Contro il computer le partite sono difficili, ma è vero che con tre amici non si smetterebbe mai di giocare

SONORO (1–10: 7)
[illegible]

PSX 94

SOTTO CONTROLLO

NB: Le combinazioni di più tasti permettono di realizzare colpi particolari

- Per dare l'effetto al pallone
- Per muovere i calciatori
- Scivolata
- Tiro
- Passaggio rasoterra
- Pallonetto

Help

GAME power

5

ANNO 1996

TEKKEN 2
PLAYSTATION

BIO HAZARD
PLAYSTATION

TEKKEN 2

Per saziare subito tutte le future richieste che ci giungeranno sull'ultimo grande capolavoro della Namco, pubblichiamo questo speciale che vi guiderà attraverso tutte (o quasi) le mosse che possiedono i dieci personaggi base di *Tekken 2*. Per quanto il gioco permetta di accedere a un database di mosse per ogni singolo personaggio, questo non è del tutto completo, soprattutto per quel che riguarda alcune mosse speciali e certe letali combo.

QUALCOSA DA SAPERE

ATTACK REVERSAL
Jun, Paul e Nina hanno la capacità di trasformare un attacco portato contro di loro (con calci o pugni) in una presa estremamente letale. Questa mossa non evita le proiezioni. King possiede invece un pugno che assume le stesse funzioni dell'Attack Reversal.

SCAPPARE DALLE PRESE
Per evitare le proiezioni bisogna premere i due tasti corrispondenti alla presa che si sta subendo. Per le prese speciali si può trovare nella descrizione della mossa i tasti per evitarla, quando disponibili.

PRESE MULTIPLE
Alcune prese sono composte da un movimento iniziale più una serie di tasti da premere in sequenza. Questi tasti devono essere premuti velocemente e non appena il lottatore entra in contatto con l'avversario.

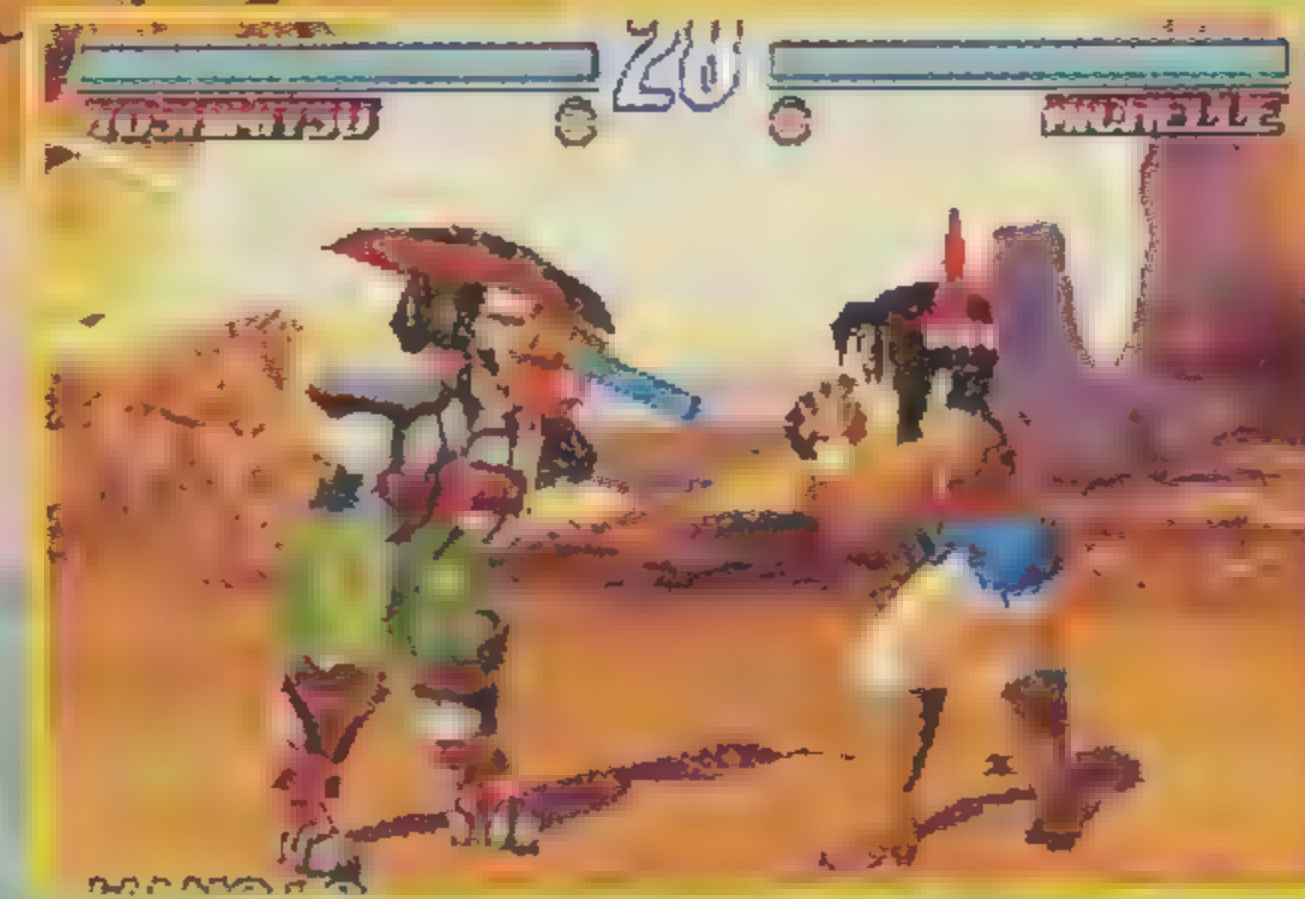
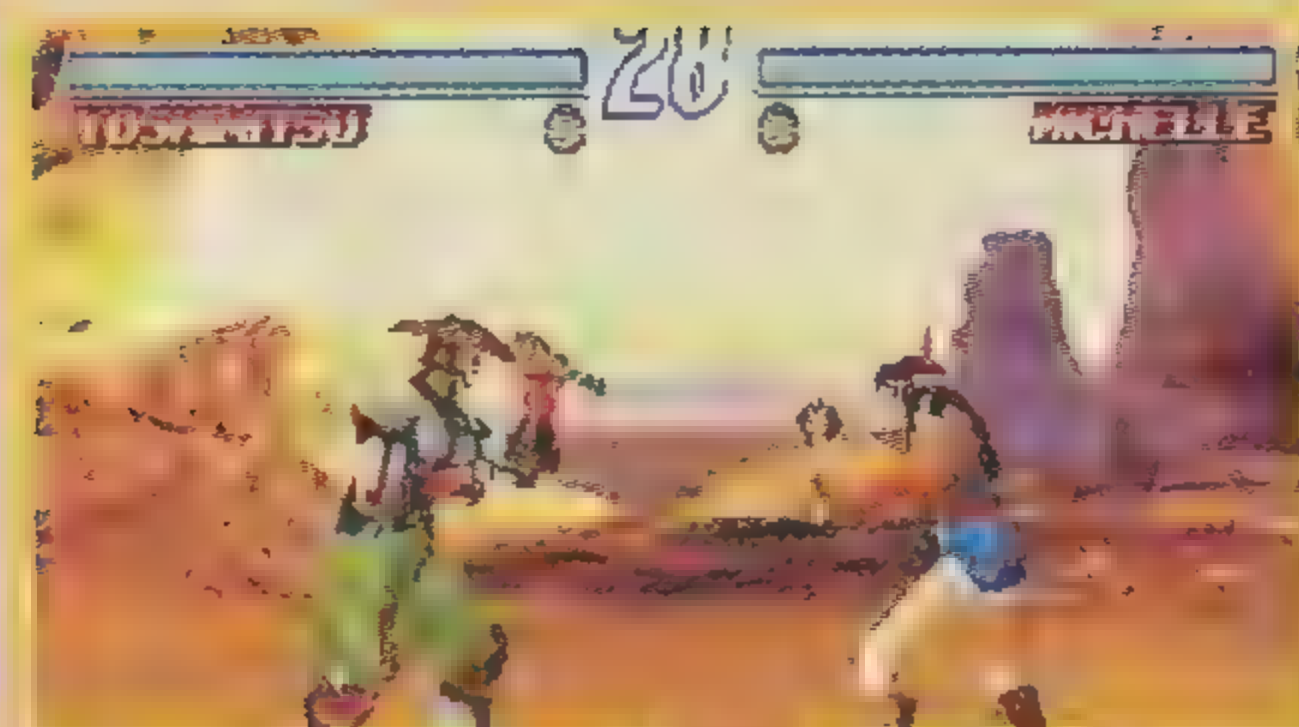
MOSSE IMPARABILI
Tutti i personaggi (escluso Yoshimizu che ne possiede più d'una) hanno una mossa imparabile. Queste "super" infliggono grandi danni ma necessitano di tempo per essere caricate.

LEGENDA

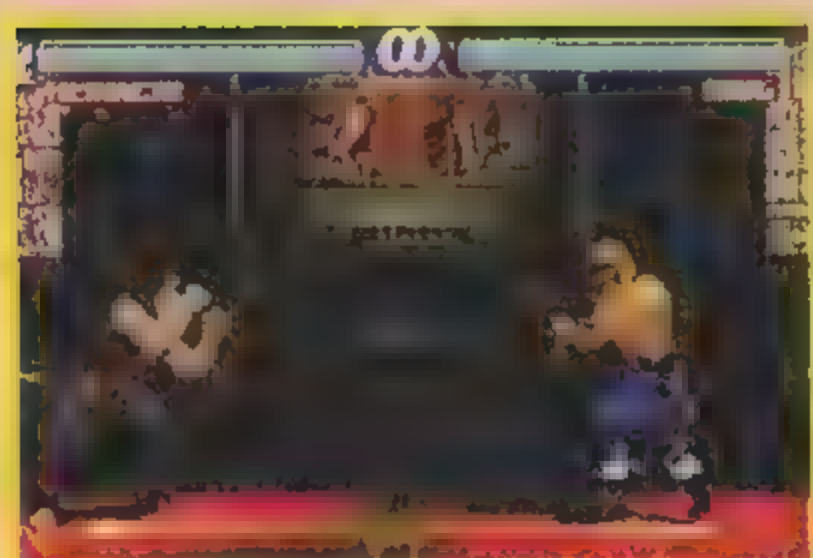
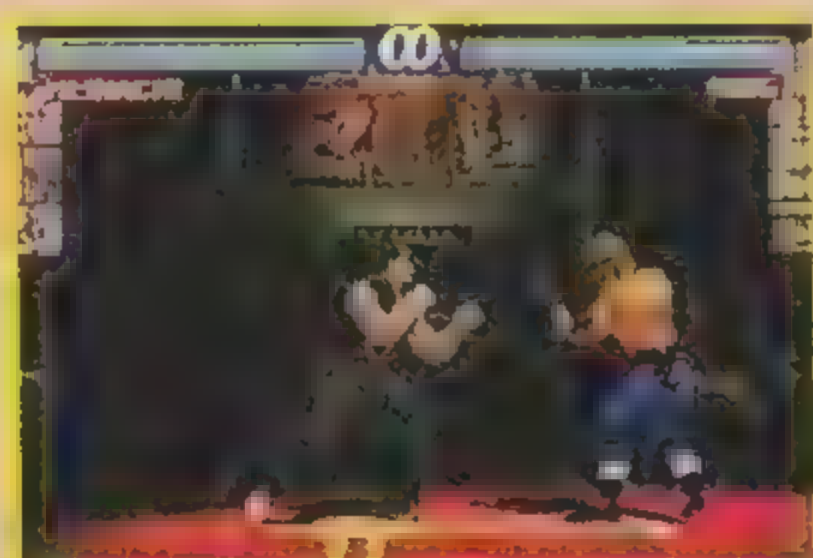
G: premere giù
S: premere su
A: premere avanti rispetto al proprio giocatore
I: premere indietro rispetto al proprio giocatore
N: lasciare il pad in posizione neutrale
/: premere in diagonale(es. G/A: diagonale giù/avanti)
1: LP, pugno sinistro
2: RP, pugno destro
3: LK, pugno sinistro
4: RK, pugno destro
+: i bottoni e le direzioni unite da questo segno devono essere premute contemporaneamente
(G): questo segno indica che bisogna premere i tasti mentre il personaggio si sta abbassando
(S): questo segno indica che bisogna premere i tasti mentre il personaggio si sta alzando dopo essere stato abbassato
~: questo simbolo indica una pressione dei tasti molto rapida, quasi contemporanea
#: questo simbolo, posto dopo una direzione, indica che bisogna caricarla per un secondo e mantenerla per tutta la durata della mossa, posto che non sia, in seguito, specificato diversamente
[ ]: i tasti tra parentesi quadre vanno premuti per sfuggire alla presa speciale indicata

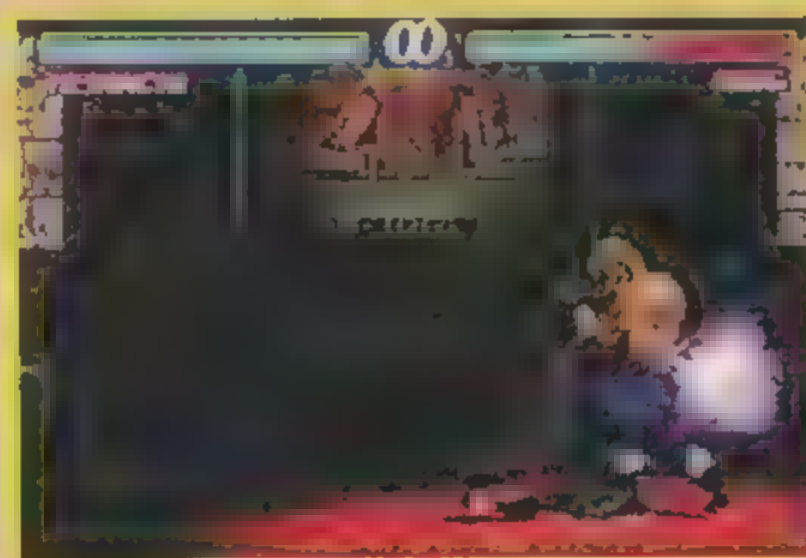
Note: le direzioni minuscole indicano una pressione temporanea, mentre quelle maiuscole si riferiscono a una pressione continuata.

GRASSO, GRASSO È UNO SPASSO!

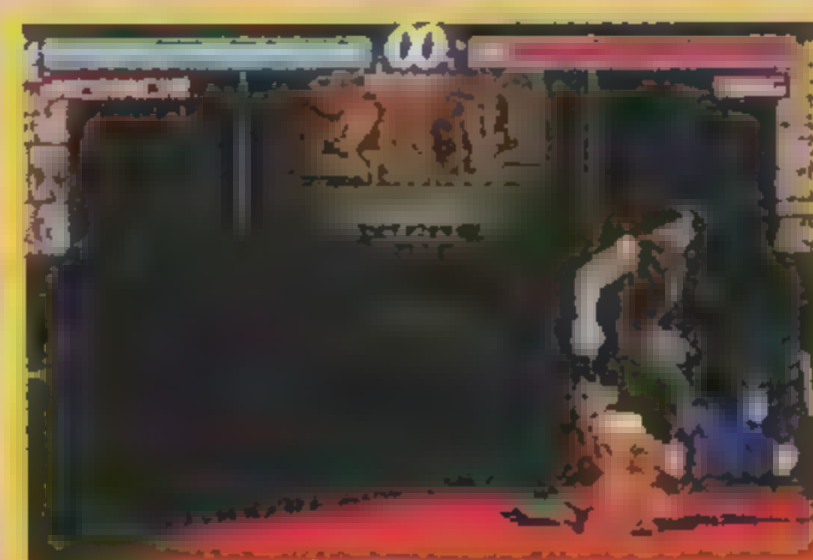
Precedendo il futuro *Virtua Fighter Kids* della Sega, alla Namco hanno pensato bene di inserire in *Tekken 2* una modalità super-deformed. In pratica, potrete utilizzare i personaggi sia in versione deformata, sia in versione "superchiatta". Per accedere a queste modalità speciali dovrete prima finire il gioco, poi, al momento di scegliere il personaggio, tenere premuto SELECT e premere su uno qualunque degli altri quattro tasti. La prima volta, otterrete il lottatore in versione "Deformed", la seconda volta (premendo sempre lo stesso tasto) accederete alla modalità "superchiatta", davvero molto spassosa, sempre tenendo premuto SELECT.

MOSSE COMUNI

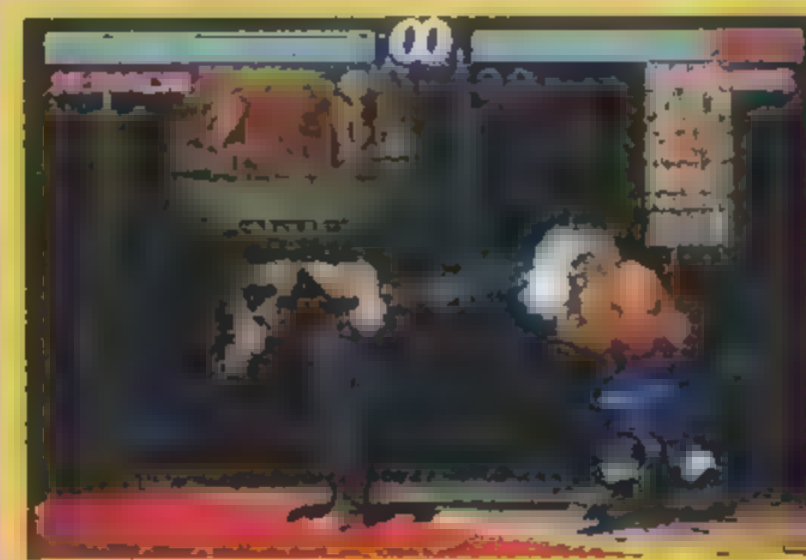
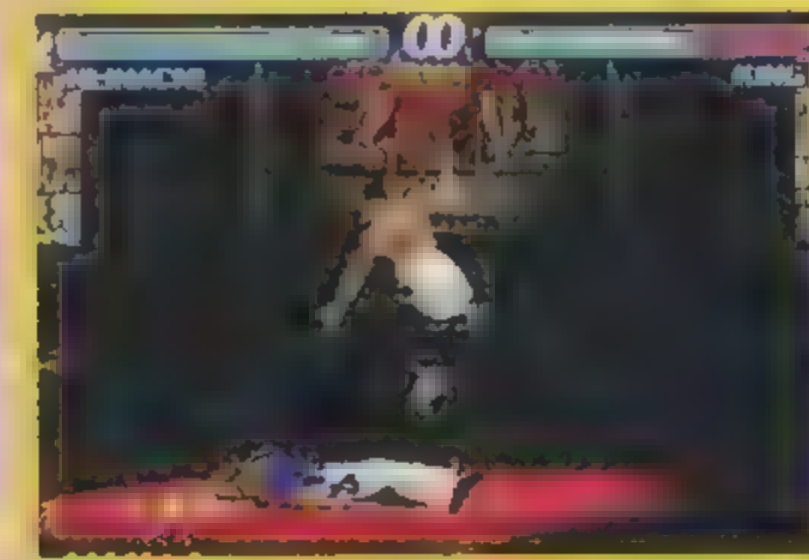
Queste sono le mosse di base che tutti i personaggi possiedono (le eccezioni sono segnate tra le parentesi).

LOTTATORE IN PIEDI

Arretramento: i, i

Avanzamento veloce: a, a

Corsa: a, a, A#

Tackle: correre contro l'avversario dopo tre passi

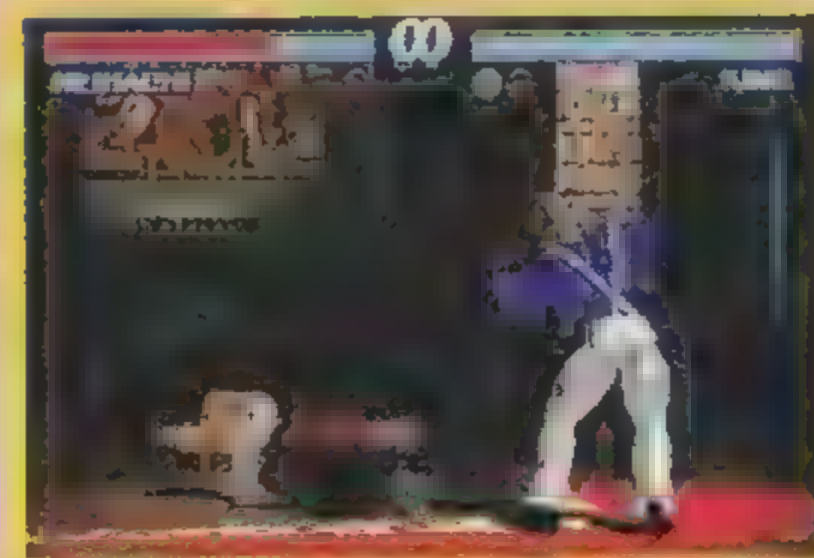
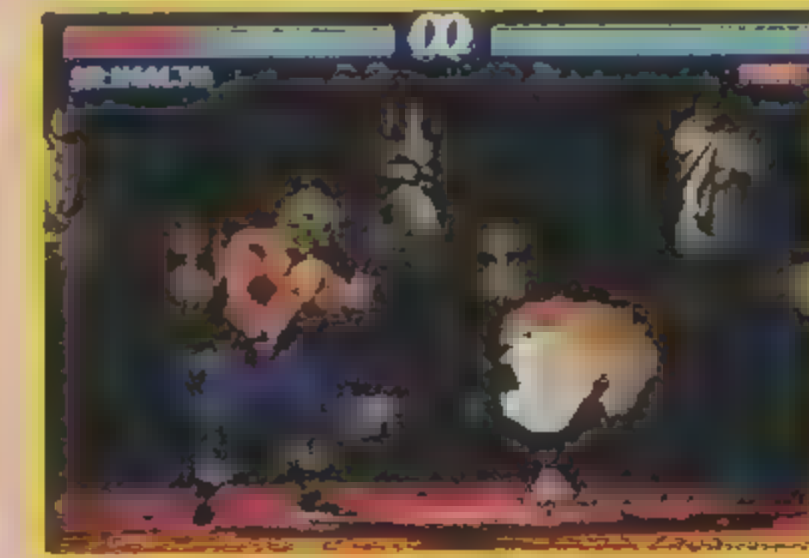
Colpo in tuffo: durante una corsa più lunga di tre passi premere 1+2

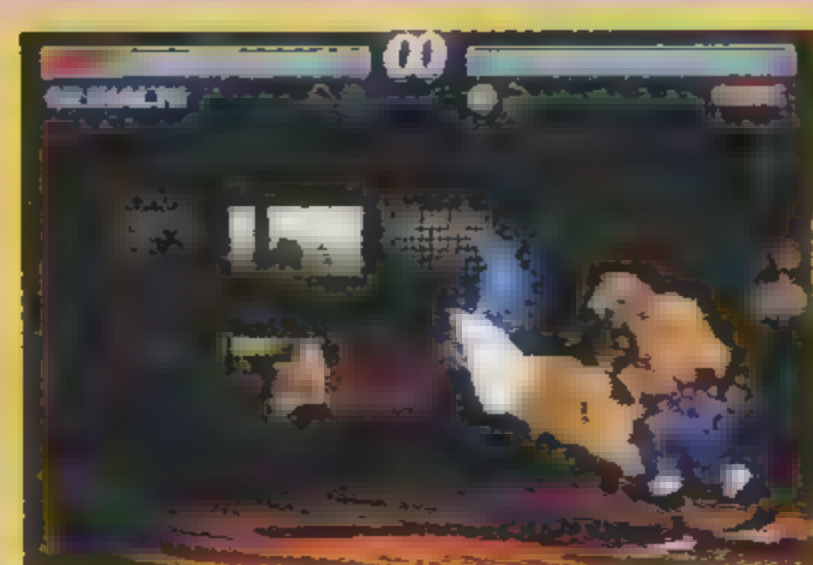
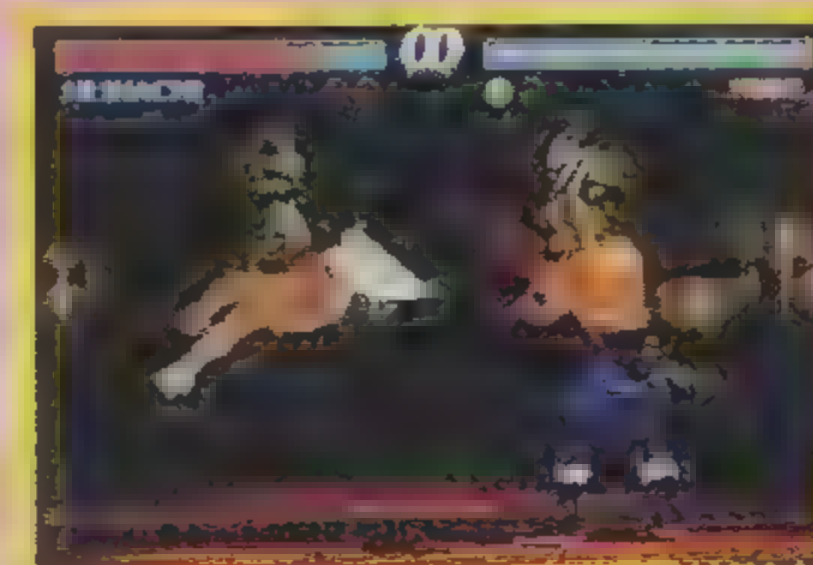
Scivolata: durante una corsa più lunga di tre passi premere 4 (per Jack-2, premere 3+4)

Calpestare: correre contro una avversario a terra per più di quattro passi

Pugno in faccia: durante un tackle premere 1+2

Attacchi a media altezza: G/A e uno dei tasti

Attacco a un avversario per terra: S, 2 o S#, 2

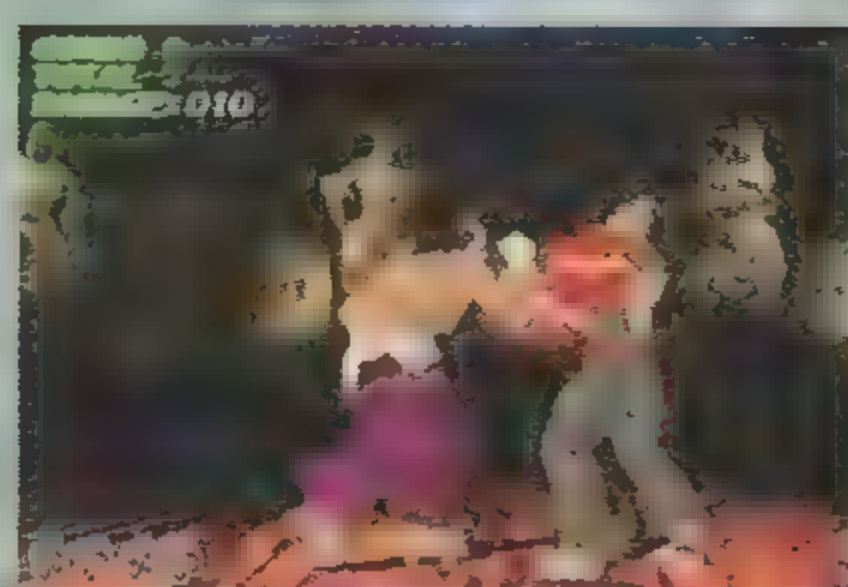
LOTTATORE A TERRA

Capriola indietro: I

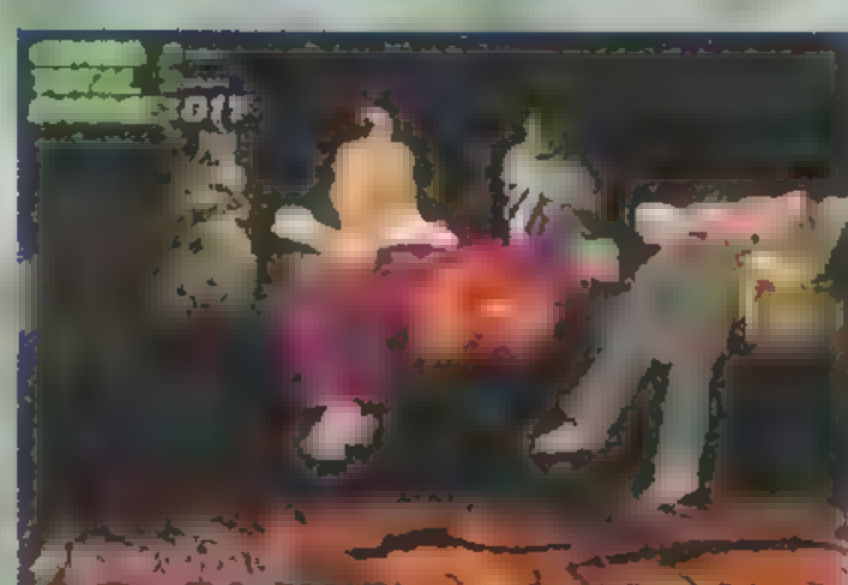
Capriola avanti: A

Capriola laterale: premere continuamente 1

Rialzarsi e calcio basso: premere continuamente 3

Rialzarsi e calcio alto: premere continuamente 4

Attacco in tuffo: durante una capriola a, A, 1+2 (a parte Lei e Jack-2)

Doppio calcio di ritorno: i, I, 3+4

[illegible]UPER HEAD BUTT
a, a+1+2

S[illegible]NG FISTS
1, 1, 2

LEFT A[illegible] KICK
a, a+3

WIND GODFIST
a, N, g, g/a+2

SCREW BLADE LEG ATTACK
s/a+3, 4

HIGH-LOW JUMPING SPIN KICKS
s/a+4, 4

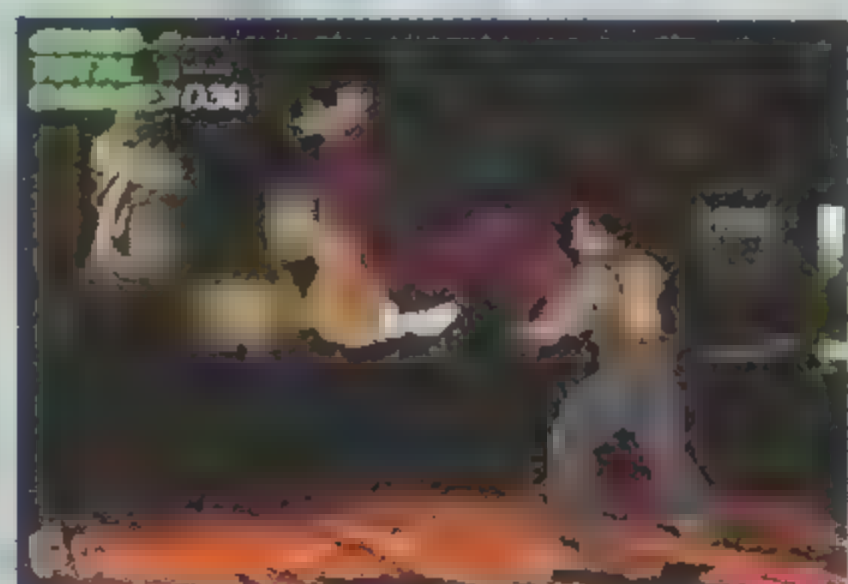
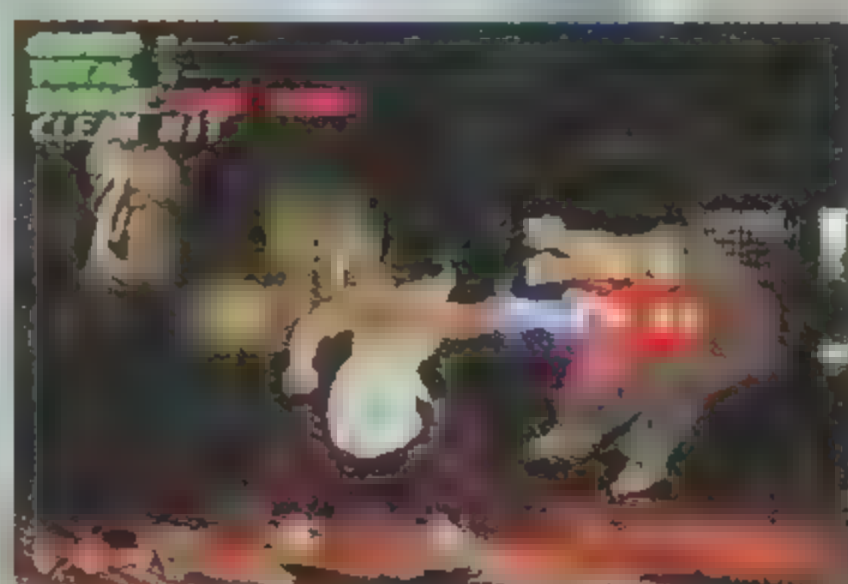
[illegible]EMON TILE SPLITTER
(G)+1+4
(imparabile)

DEMON STOMP
(G)+4
(l'avversario deve essere a terra)

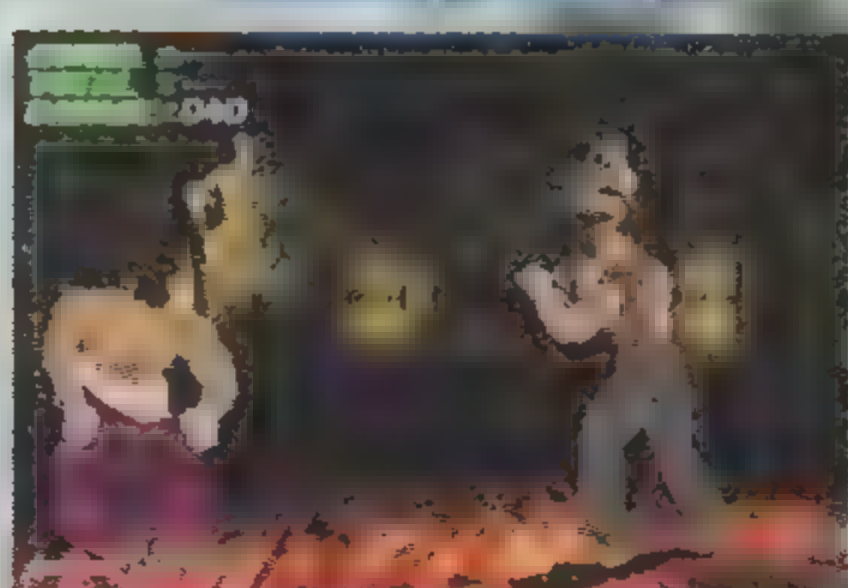
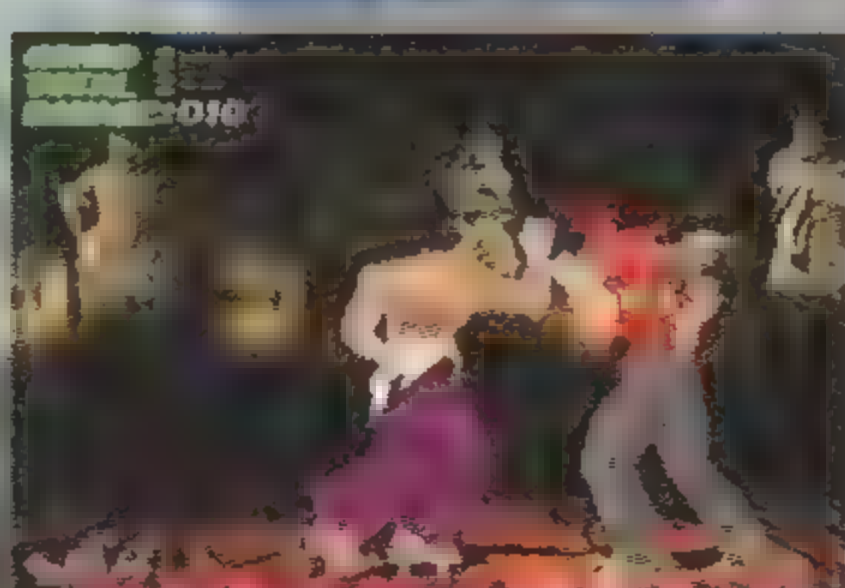
[illegible]
1, 2, 2

CRUSHING KICK
4~3

DEATH FI[illegible]
g, g/a, A+2

[illegible]
(G)+1

DEMON GODFIST
a, a+2

SHADOW FOO[illegible]
i, i, N+3+4

D[illegible]
g/a+1, 2

[illegible]ODFIST
a, N, g, g/a+1

PROIEZIONI
Neck Breaker: 1+3
Powerbomb: 2+4
Atomic Drop: Avversario voltato 1+2 o 3+4

MOSSE SPECIALI
Backfist: a+2
Punch, Backfist: 2, 2
Sky Foot Slice: a, a, A+3
Right Axe Kick: a+4
Corpse Splitter: S/A+2+4
Tile Splitter, Death Fist: (G)+1, 2
Slice Kick: a, N, g, g/a+3, N
Low Slice Kick: a, N, g, G/A+3

TEN HIT COMBO
a, A#+2, 1, 2, 2, 3, 4, 4, 1, 2, 1
g/a+3, 2, 2, 4, 4, 1, 4, 1, 2, 4
g/a+3, 2, 2, 4, 4, 1, 2, 1, 2, 1

HEIHACHI MISHIMA
Il boss finale del primo Tekken è ora tornato come personaggio base, immediatamente selezionabile. Non ha ricevuto sostanziali cambiamenti per quel che riguarda le mosse, ma la sua incredibile potenza (possiede delle combo davvero letali) lo rendono un ottimo lottatore, almeno per i più esperti.

TEN HIT COMBO

G+2, 1, 1, 1, 2, 1, 2, 1, 1+2, 1+2
G+2, 1, 1, 1, 2, 1, 2, 1, G+1+2, 1+2
s/a+1, 1, 4, 3, 4, 1, 2, 1, 1+2, 1+2
s/a+1, 1, 4, 3, 4, 1, 2, 1, G+1+2, 1+2

PROIEZIONI

Gorilla Press: 2+4
Pyramid Driver: g, g/a, A+1
Catapult: g/a+2+4
Death Shot: Avversario voltato 1+3 o 2+4

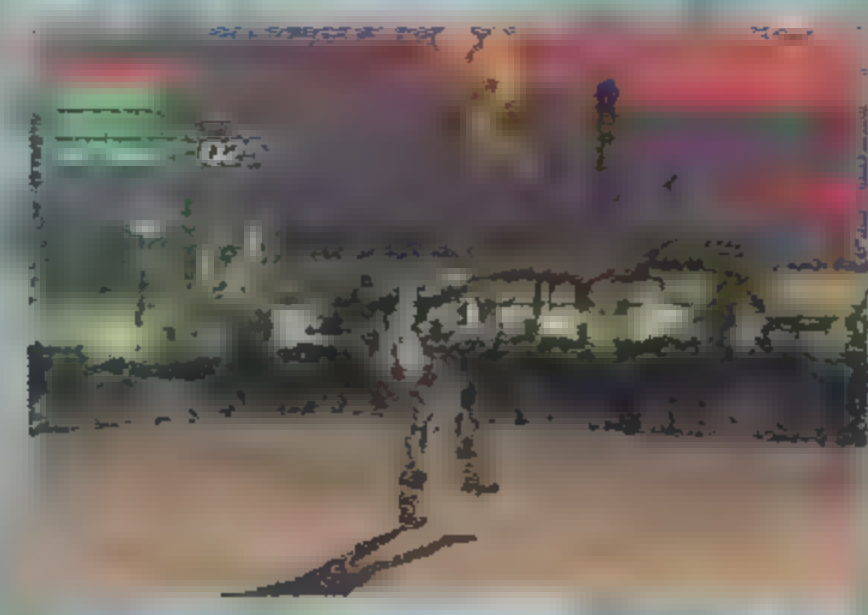
MOSSE SPECIALI

Hammer Combo: 1, 1, 1
Gigaton: i, i+1, 1
Double Uppercut, Double Hammer: (S)+1+2, 1+2
Double Hammer, Double Uppercut: 1+2, 1+2
Scissors, Meltdown: A+1+2, 1+2
Scissors, Megaton Punch: a+1+2, g/a+2
Hammer Rush: G#+1, 1, 1, 2, (G o G/A o A)+1
Megaton Strike: G+1, 2
Sit Down: (G)+3+4
Quick Jump: Dopo sit down S
Sit Down, Hop Forward, Sit Down: (G)+3+4, 3+4
Blood Fan: Da seduto 1, 2, 1, 2 o 2, 1, 2, 1
Violent Uppercut: (S)+1
Wild Swing, Backfist: G#,a+1, 2, 1, 1
Spring Hammer Punch: Da sdraiato G+1+2
Uppercut Rush: g/a+1, 2, 1, 2; O (2, 1, 2, 1)

JACK-2

Questo gigantesco androide è stato notevolmente potenziato rispetto al precedente episodio. Oltre a un più ampio repertorio di prese, Jack possiede ora dei potenti attacchi con i pugni, che è possibile collegare in combo alte e basse, rendendo più difficile la parata. Peccato per la sua incredibile lentezza.

PILEDRIVER
g/i, a+1+2

BACKBREAKER
g, g/i, I+2

MODIFIED CATAPULT
g/a, g/a+1+2
(Possibile combo aerea)

GIGATON PUNCH
360° (1-5 volte)+1
(imparabile dopo 3 giri)

08• HAMMER KNUCKLE
g/a+1+2

BRAVO KNUCKLE
G+1+2

[illegible], UPPERCUT
2, 1, 2

[illegible] PRESS, FACE BASHER
1+3, 1+2

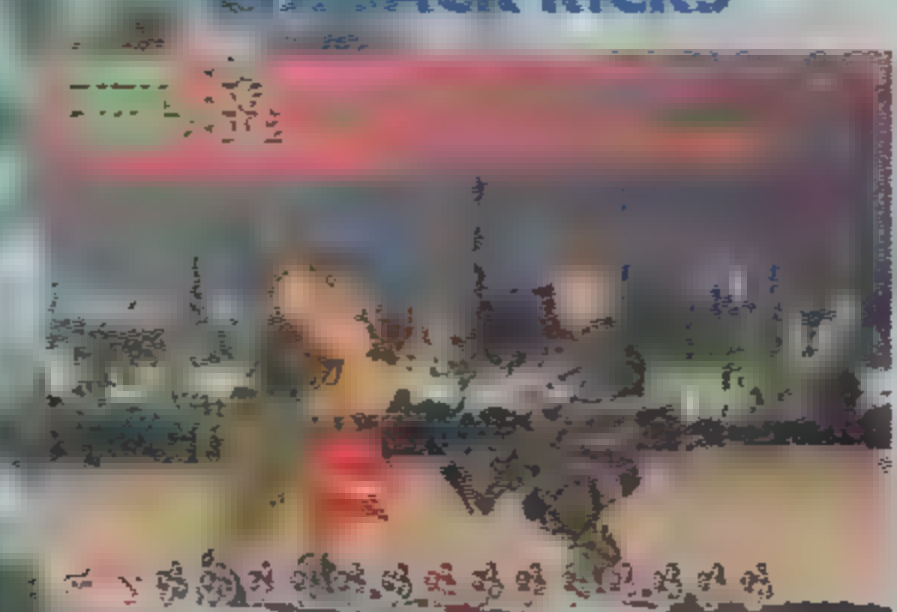
MACHINE-GUN KNUCKLE
g/i+1, 1, 1, 1, 1, g/a+2

[illegible]
i, g/i, g/G/A+1

MELTDOWN
G#+1+2

HAMMER RUSH
G#,G/A+1, 2, 1

MEGATON [illegible]
i, g/i, g, G/A+2

[illegible]
s/a+3+4

COSSACK KICKS
g/i+3, 4, 3, 4, 3, 4

POWER SCISSORS
a, a+1+2 o A+1+2

STRIKING OSHI TAOSHI
g/a+2+3

PUNCH, MIDDLE SCREW PUNCH
1, 1

CARTWHEEL KICK
3+4

SPINNING HEEL DROP
(A+3)#,4, 4, 4
(imparabile)

BACKFLIP KICK
I+3

LEG SWEEPS
(g/i+4) O (3~4),4, 4

ATTACK REVERSAL
I+(1+3 o 2+4)

WHITE HERON
1+4

[illegible]
A+2

LIGHTNING CRESCENT
A+4

CAN-CAN
(G)+3+4

[illegible]
1, 2

PUNCH, MIDDLE SCREW PUNCH, FRONT KICK
1, 1, 3

MIDDLE SCREW PUNCH, FRONT KICK
A+1, 3

[illegible]
I+3, 2

[illegible]
A+3, 3

MOSSE SPECIALI

Punch-Kick Combo: 1, 3
Punch, 3 sweeps: 1, 4, 4, 4
Punch, Middle Screw Punch, Can-Can: 1, 1, 4
Middle Screw Punch, Can-Can: A+1, 4
Backflip Kick,Sweeps,Cartwheel Kick: I+3, 4, 4, 4, 3
Leg Sweeps, Cartwheel Kick: (g/i+4) O (3~4),4, 4, 3

WHITE HERON COMBO

Il White Heron può interrompere in ogni momento i Leg Sweeps.
Punches, Can-Can: 1+4, 2, 1, 1, 4
Punch, Lightning Crescent: 1+4, 2, 4
Punch, Crescent Low: 1+4, 2, G+4
Punches, Leg Sweeps, Cartwheel Kick: 1+4, 2, 1, 4, 4, 4, 3
Punches, Cartwheel Kick: 1+4, 2, 1, 1, 3

TEN HIT COMBO

(S)+2, 1, 1, 1, 2, 1, 4, 3, 3+4
(S)+2, 1, 1, 1, 2, 1+4, 1, 3+4

PROIEZIONI

Arm Bar: 1+3
Serpent Twist: 2+4
German Suplex: avversario voltato 1+3 o 2+4

JUN KAZAMA

Questo nuovo acquisto di *Tekken 2* si rivela davvero una grande lottatrice. Per quanto non infliggano MA grande quantità di danni, i suoi attacchi possono essere facilmente collegati per ottenere più colpi consecutivi. Ottimi poi il suo Cartwhell Kick e l'Attack Reversal, che, se usato propriamente, possiede un'efficacia spaventosa.

LEI WULONG

Si potrebbe definire Lei come il "maestro" nell'arte dell'inganno. Egli può, infatti, sia voltarsi, sia sdraiarsi. Da queste posizioni, pur apparendo indifeso, è poi in grado di partire con letali combo di calci. A parte questa caratteristica, Lei possiede anche delle ottime mosse speciali.

MOSSE SPECIALI

High Crescent, Turning Heel Sweep: 3, 3
Crescent Kick Low: a+3, 4
Jumping Crescents: 3~4, S (fino a tre volte di seguito)
Front Kick: (S)+4
Quick Turn: i+3+4
Turning Uppercut: da voltato 2
Backfist: da voltato 1
Turning Foot Sweep, Jumping Hook Kick: da voltato G+4, 4
Quick Drop: g+3+4
Step-In Crescent, 2 punches,kicks: a, N+4, 1, 2, 3, 4 o g+4
Guard Melting Punches: A, N+2, 1, 2, 1
Charging Crescent, Front kick (or sweep): a, N+3, 4 o g+4

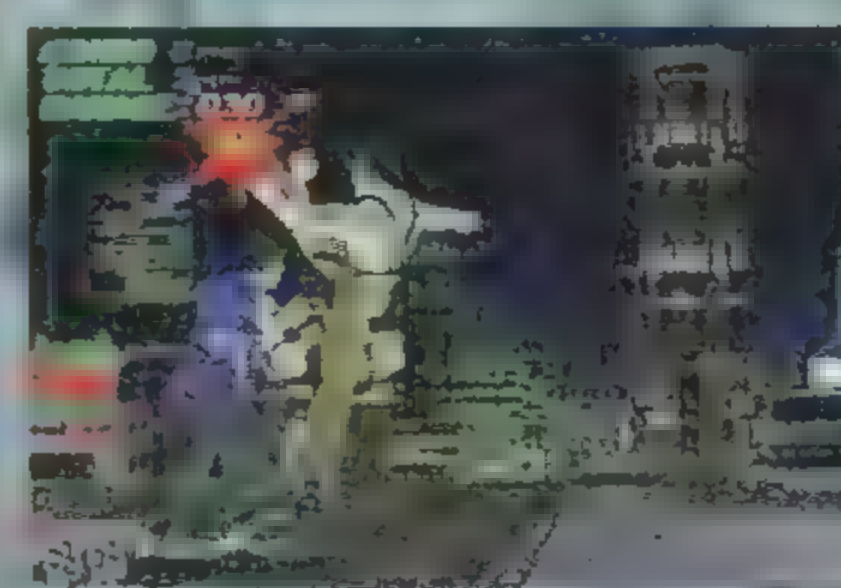
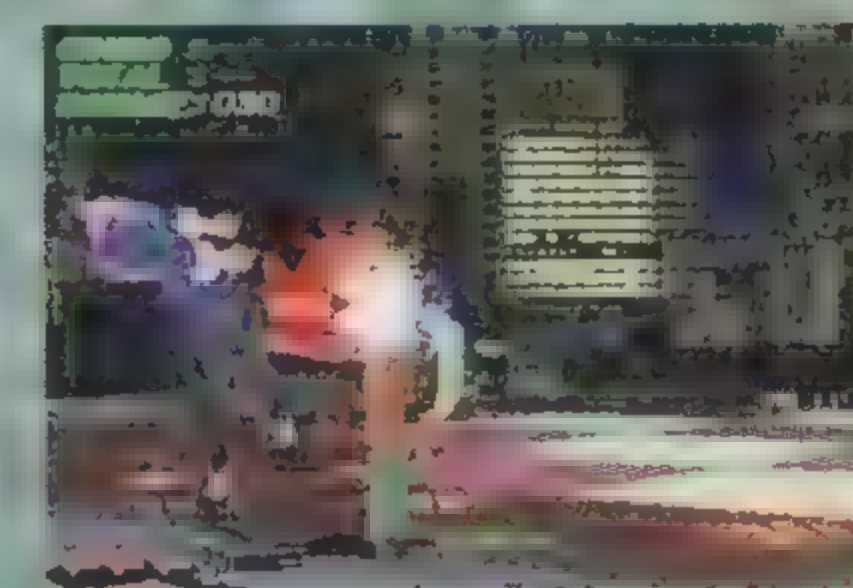
TEN HIT COMBO

1, 2, 1, 3+4, 2, 1, 4, 1, 2, 3
1, 2, 1, 3+4, 2, 1, 4, 1, 4, 4

PROIEZIONI

Jumping Bird: 1+3
Sleeper: 2+4
Bulldog: avversario voltato 1+3 o 2+4

HOPPING SIDEKICKS
l+1+4, 3, 3, 3, 3, 3
(si può eseguire il Phoenix Kick durante gli Hopping Sidekicks)

PHOENIX KICK
l+1+4, 4
(imparabile)

CRESCENT KICK
3~4

HIGH HOOK KICK
a, a, A+3

BACK HANDSPRING KICKS
Da voltato 3+4, 3+4, 3+4

KANGAROO KICK
Da sdraiato 3+4

[illegible] KICK, [illegible] DROP
4~3

FOOTSWEEP, JUMPING HOOK
Da sdraiato 3, 4

STEP-IN CRESCENT, 2 PUNCHES, LOW/MID KICK
A+4, 1, 2, 3 o 4

[illegible]
g/i, 4, 4

DROPPING ANKLE KICK, ROLLING KICKS
4~4, 3, 3

RUNNING PUNCHES, LOW KICK OR SNAP KICK
a, N+1, 2, 1, 2, 3 o 4

[illegible]
a, a+1+2

PUNCH, [illegible] FIST
1, 2

[illegible] BACKFIST
Da voltato G+1

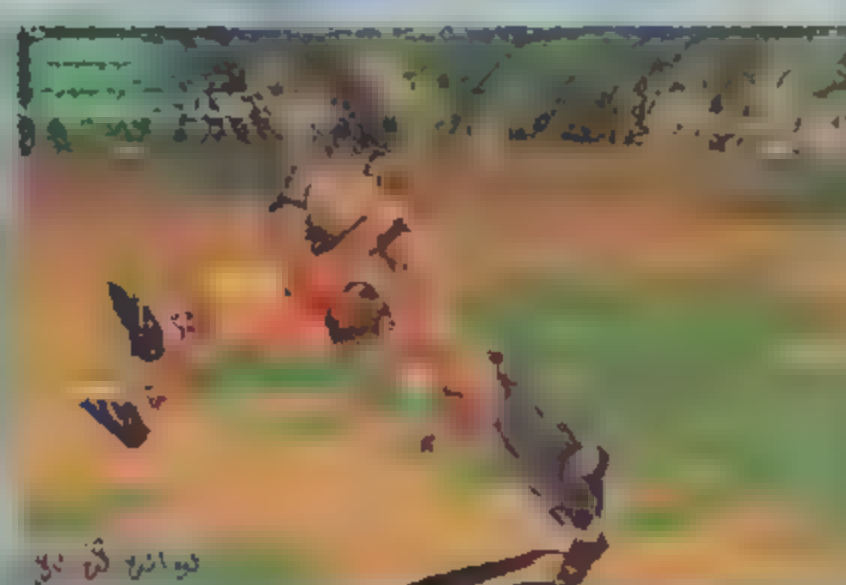
SPINNING PUNCHES
1+2

[illegible]P-IN MIDDLE KICK
g/a+3

DRAGON KNEE
a, a+3+4

DRAGON SLASH
a, a, A+3

HIGH FLIP KICK
G#,(U o S/i o S/A)+4

DRAGON FANG
g/i+1+2
(imparabile)

DRAGON FALL
Dopo il Chastisement Punch
1, 2, 1+2

DOUBLE FLIP KICKS
3+4, 3

FRONT KICK, FLIP KICK
(S)+4, 3

[illegible]
G#,g/a, g/a+3

DRAGON'S TAIL
g/i+4

JUMPKICK, FLIP KICK
s+3, 4

[illegible]
(G)+4, 3

FLIP DROP
G#,(s o s/i o s/a)+3+4

LOW FLIP KICK
G#,(s o s/i o s/a)+4

[illegible]
1, 1, 1, 1, 1

[illegible]
A+2, 2, 2

MOSSE SPECIALI
Double Knuckle: 2, 2
1-2 punch: 1, 2
3 high kicks: 3, 3, 3
High kicks, Middle Kick: 3, 3, A+3
Shin Kick: (G)+3
Shin Kick, High kicks, Middle kick: (G)+3, 3[,3],A+3
High Kick, Flip Kick: 4, s+3
Side Kick, Flip Kick: (S)+3, 4
Low Spin Kick, Flip Kick: G#,g/i+3, 4
Lowpunch, Flipkick: (G)+2, 3 o G#+2, 3
Shinkick, Highkicks, Middle Kick, Flipkick: g+3, 3, 3, A+3, 4
Spinning Kick Combo: 4, 3, 4

TEN HIT COMBO
g/a+1, 2, 2, 1, 3, 3, 3, 4, 3, 4
g/a+1, 2, 2, 1, 3, G+3, 3, 3, 4, 4
g/a+1, 3, 2, 2, 3, G+3, 3, 4, 4, 4, 4
g/a+1, 3, 2, 2, 3, 3, 3, 4, 3, 4

PROIEZIONI
Dragon Dive: 1+3
Chastisement Punch: 2+4
Bulldog: avversario voltato 1+3 o 2+4

MARSHALL LAW
Il sosia di Bruce Lee è sicuramente il personaggio più adatto a chi non ha intenzione di memorizzare complicate sequenze di tasti. Le sue mosse sono, infatti, di facile esecuzione e di ottimi effetti. In *Tekken 2*, Law può ora collegare alle sue varie combo di calci e pugni il suo letale Filp Kick.

MOSSE SPECIALI

Death Push, Axe Kick: g/a+2, 3
Front Leg Sweep+Uppercut: (G)+4, 1
Front Leg Sweep+High Kick: (G)+4, N+4
Front Leg Sweep+Fan Kick: (G)+4, G+4
Kick, Leg Sweep, High Kick: 4, 4, N+4
Kick, Leg Sweep, Fan Kick: 4, 4, G+4
Kick, Leg Sweep, Uppercut: 4, 4, 1
Overhead Chop,Back Sweep,Fan Leg: g/a+1, 4, 3
Death Push, lowkick o high kick: g/a+2, 3 o 4
Dashing Punch: G#,G/A+1
Dashing Punch, High Kick: 1~2, 3
Dashing Punch, Low Kick: 1~2, 4
Dashing Elbow, Kick: a, a+1, 4
Club Fist, Sweep, Bow Leg: 1+4, 3
Slice Uppercut, Catapult Combo: 3~2, 1, 1
Slice Uppercut, Sweep, High Kick: 3~2, 4, N+4
Slice Uppercut, Sweep, Fan Kick: 3~2, 4, G+4
Slice Uppercut, Sweep, Uppercut: 3~2, 4, 1
Punches, Sweep-Bow Leg: 1, 1, 4, 3
Hit, Rear Sneak, German Suplex: 2, ., 1+2

PROIEZIONI

Front Suplex: 1+3
Fisherman Suplex: 2+4
German Suplex: avversario voltato 1+3 o 2+4

TEN HIT COMBO

2, 1, 1, 2, 3, 3, 3, 4, 4, 1
2, 1, 1, 2, 3, 3, 2, 3, 2, 1
2, 1, 1, 2, 3, 3, 2, 1, 4, 3

MICHELLE CHANG

La giovane indiana Michelle è tornata con un repertorio di mosse quasi inalterato. Tutte le sue novità risiedono, infatti, in attacchi che ha ereditato dal vecchio Wang. Può comunque contare su un più alto numero di mosse combo in grado di infliggere sia colpi alti, sia colpi bassi.

RUSHING UPPERCUT
a+1

CATAPULT COMBO
g/a+1, 1

BACK LEG SWEEP
G#,g/a+4

EARTHQUAKE STOMP
S/A+3+4

DASHING LEFT ELBOW
a, a+1

HEAVEN CANNON
A+1+4
(imparabile)

[illegible] SUPLEX
g/a+1+2

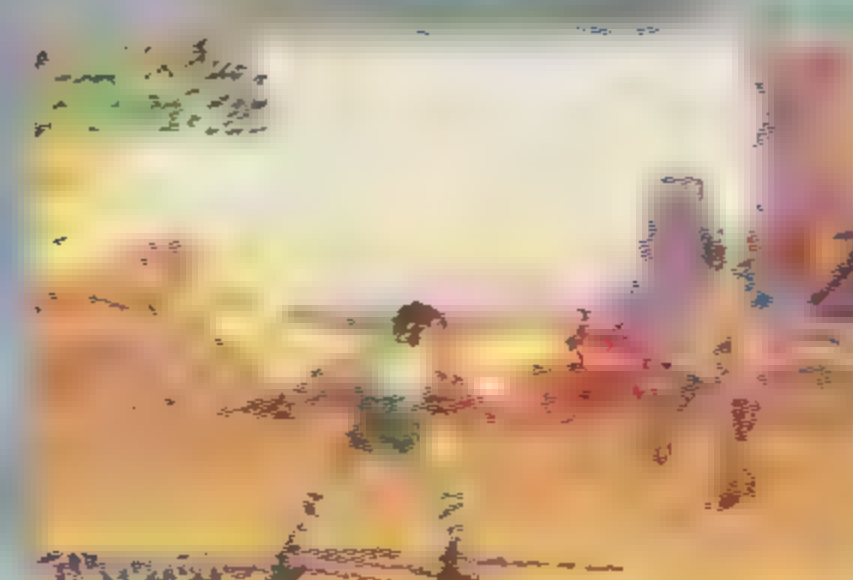
DOUBLE STRIKE
1+2

FRONT LEG SWEEP
(G)+4

[illegible]
3+4, 4, g+4

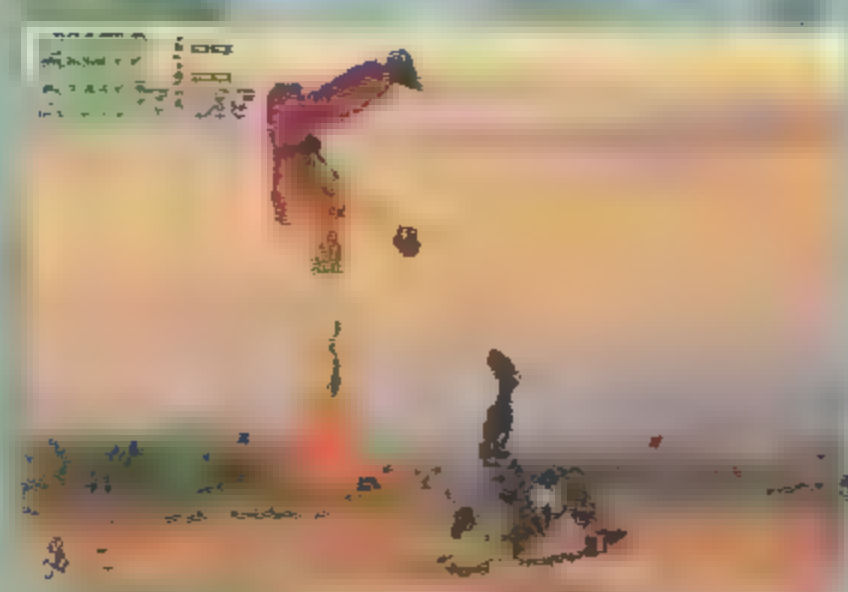
DEATH PUSH, BIG PUNCH
g/a+2, 1

BACK LEG SWEEP, PENETRATING BOW LEG
G#,g/a+4, 3

DEATH [illegible]
2+3, 1

[illegible]
3~2, 2

DASHING PUNCH, HEAVEN CANNON
1~2, 1

DASHING RIGHT ELBOW
G#,g/a+2

STOMACH THROW

1+3+I

STRIKING SHIHO-NAGE

g/a+1+2

ULTIMATE PUNISHMENT

Dopo il tackle

G+2, 1, 1, N+4, 1, 1+2

ULTIMATE ESCAPE

Quando Paul subisce un tackle

1+2

ATTACK REVERSAL

i+1+3 o i+2+4

DEATH FIST

g, g/a, A+2

ELBOW STRIKE, DEATH FIST

G, g/a+2, 1

ELBOW STRIKE, LIFTING LEG PUNCH

G, G/A+2, 2

[illegible]

g/i+1+2 [2+4]

per non cadere

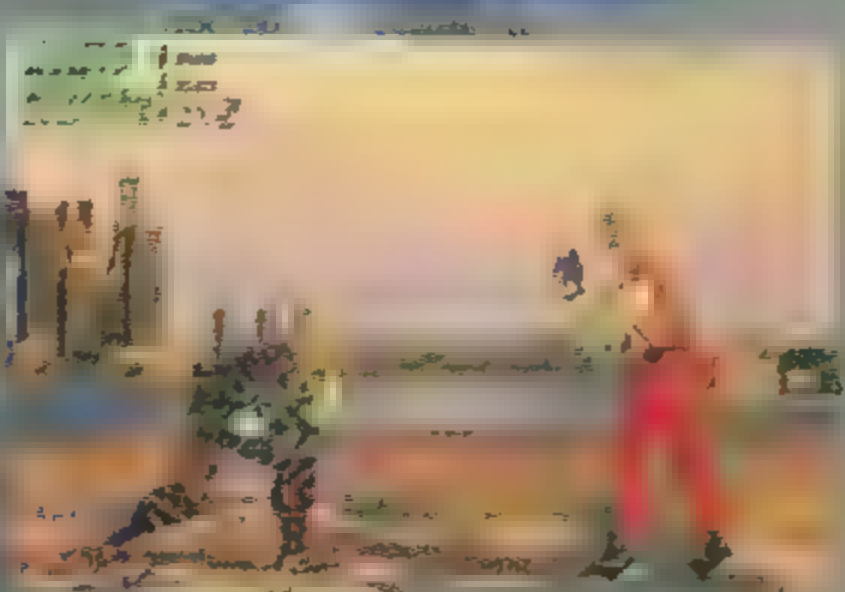
FLASH ELBOW

a, a+2

SUPER DEATH FIST

i+1+2

(imparabile)

[illegible]

g, g/a, A

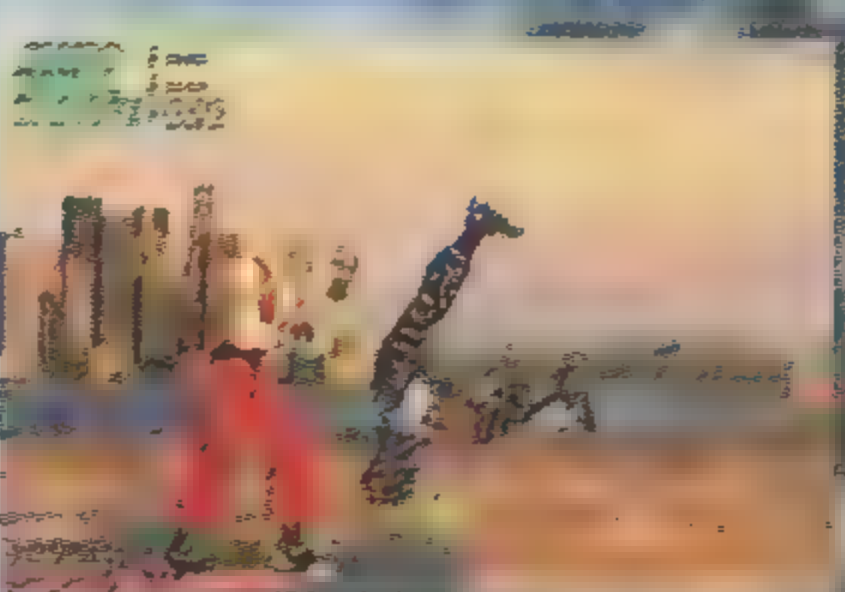
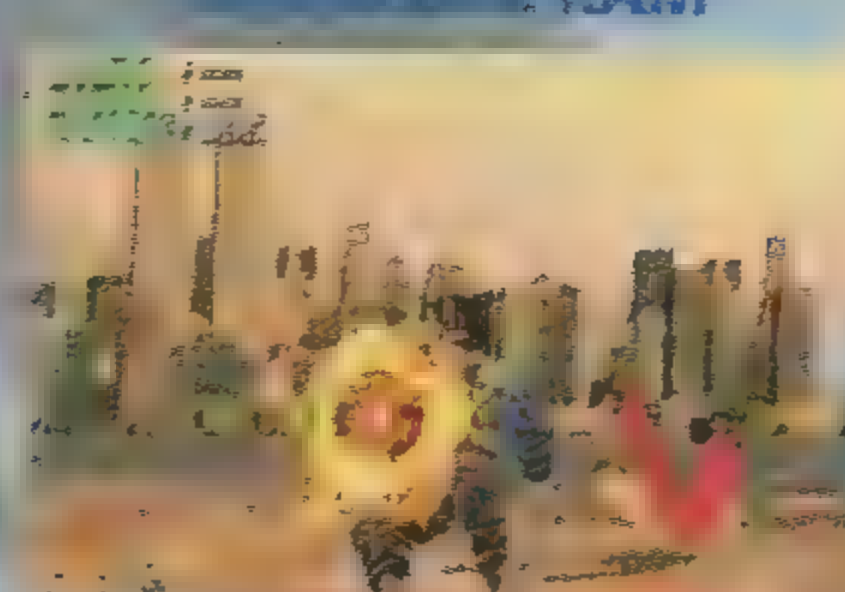
DOUBLE JUMPKICK

s/a+3, 4

SOMERSAULT KICK

a, a+4

[illegible]

(G)+1

[illegible] RAM

a, a+1+2

MOSSE SPECIALI

1-2 Punches: 1, 2
P-K Combo: 2-3
P-lowkick Combo: 2, G+3
Reverse Punch/Lowkick Combo: 1, G+3
Tile Splitter, Death Fist: (G)+1, a+2
Falling Leaf Combo: (G)+4, 2
Elbow Strike: G, a+2
Stone Splitter: (G)+2 (avversario a terra)
Tile-Splitter, Falling Leaf Combo: (G)+1, 4, 2

TEN HIT COMBO

1, 2, 3, 2, 1, 2, 1, 4, 2, 1
1, 2, 3, 1, 4, 2, 1, 4, 2, 1

PROIEZIONI

Shoulder Throw: 1+3
Shoulder Popper: 2+4
Mounted Punches
Dopo il tackle 1, 2, 1, 2, 1
Neck Throw: avversario voltato
1+3 o 2+4

PAUL PHOENIX

Paul era, nel primo Tekken, un personaggio piuttosto funzionale, per merito dei suoi potenti attacchi combinati. Nel secondo ha ricevuto un trattamento di favore e, oltre a un generale miglioramento delle sue combo, ora possiede una veloce super e un paio di attacchi a "sorpresa".

MOSSE SPECIALI
Punch-Kick Combo: 2, 3
P-lowkick Combo: 2, G+3
Lightning Kicks: 3, 4
Spiral Launch: a, a+3+4
Spiral Dive: 1+2 (Durante lo Spiral Launch)
Kangaroo Kick: 3+4 (Durante lo Spiral Dive)
Spinning Hilt Strikes: l+1 (1-6 volte)
Spinning Leg Sweeps: G/l+3 (1-5 volte)
Falling Tree Kick: a+4 (Durante i leg strikes 1-4)
Spinning Sweep: G#, g/a+3
High Kicks: 4, 4, 4
Fake Suicide: a, A+1+4, N
Standing Suicide: (G)+1+4 (imparabile)

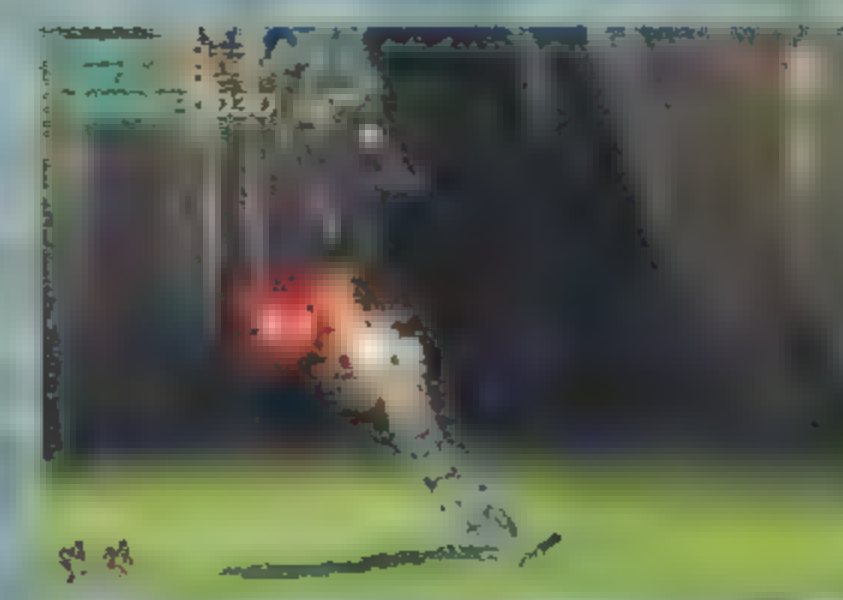
TEN HIT COMBO
1, 2, 1, 4, 4, 4, 1, 1, 1, 1
1, 2, 1, 4, 2, 2, 2, 4, 1, 1
4, 4, 2, 2, 4, 4, 1, 1, 1, 1

PROIEZIONI
Jawcrusher: 2+4
Flying Press: 1+3
Spinning Missile Press: avversario voltato 1+3 o 2+4

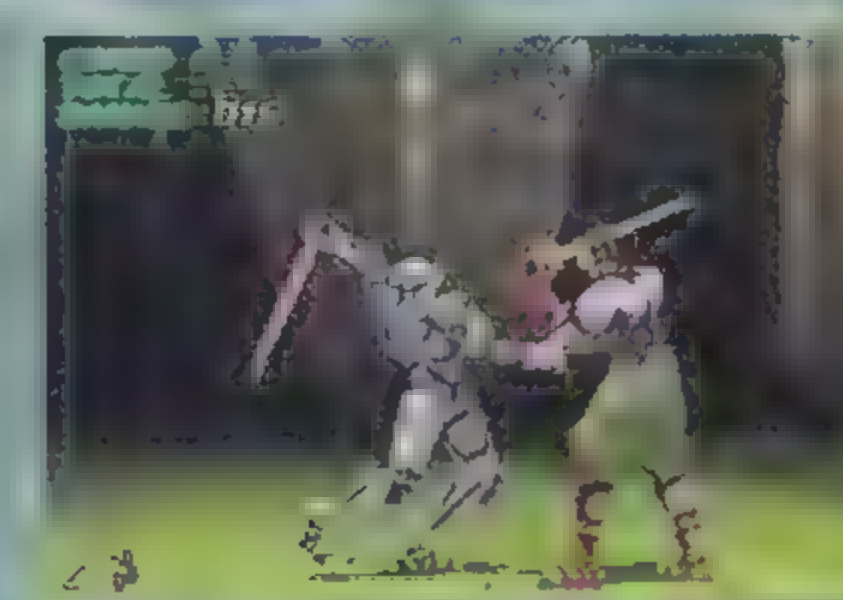
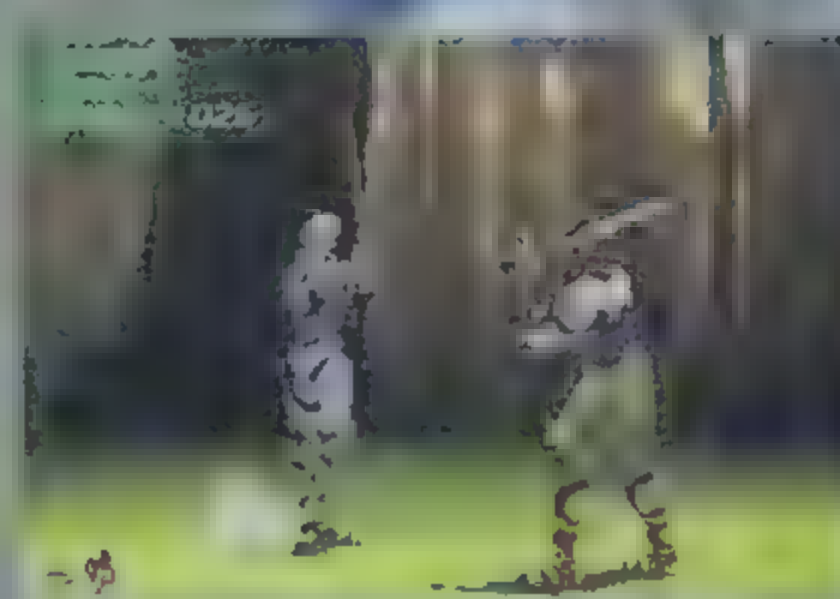
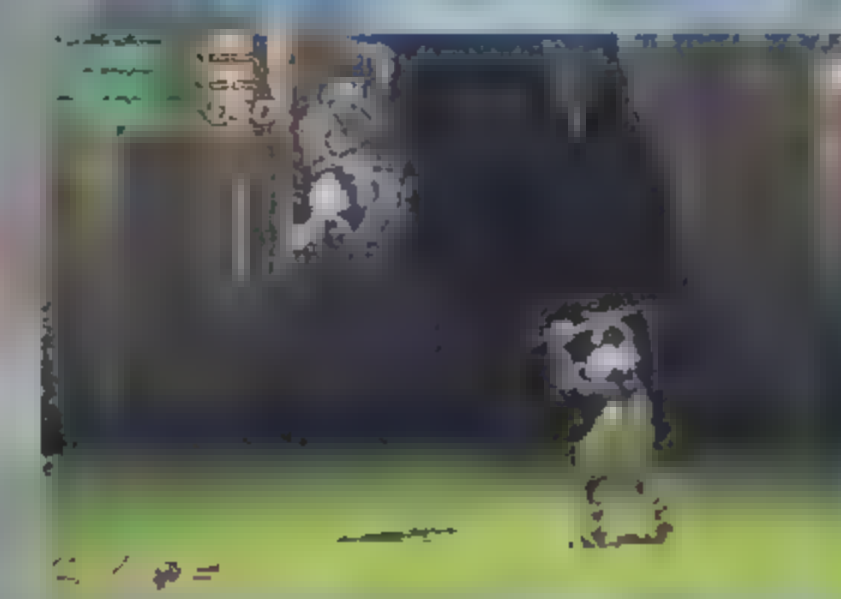
YOSHIMITSU
Questo samurai è l'unico personaggio, tra quelli di base, a possedere un'arma. A differenza del primo Tekken, dove non traeva grande giovamento da questa situazione, in questo seguito ha un buon numero di attacchi con la spada, tutti rigorosamente imparabili. Attenzione a usare il suicidio!

TURNING SUICIDE
a, A+1+4
(imparabile)

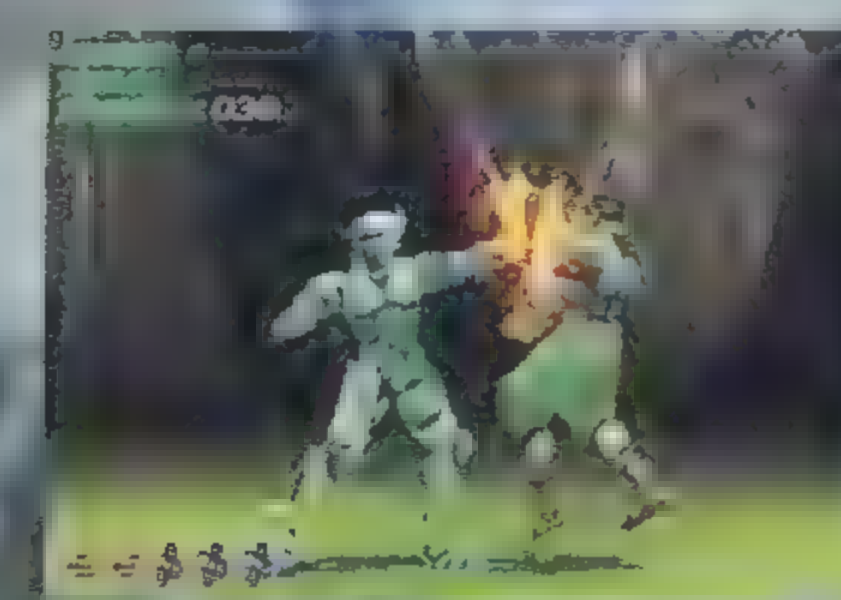
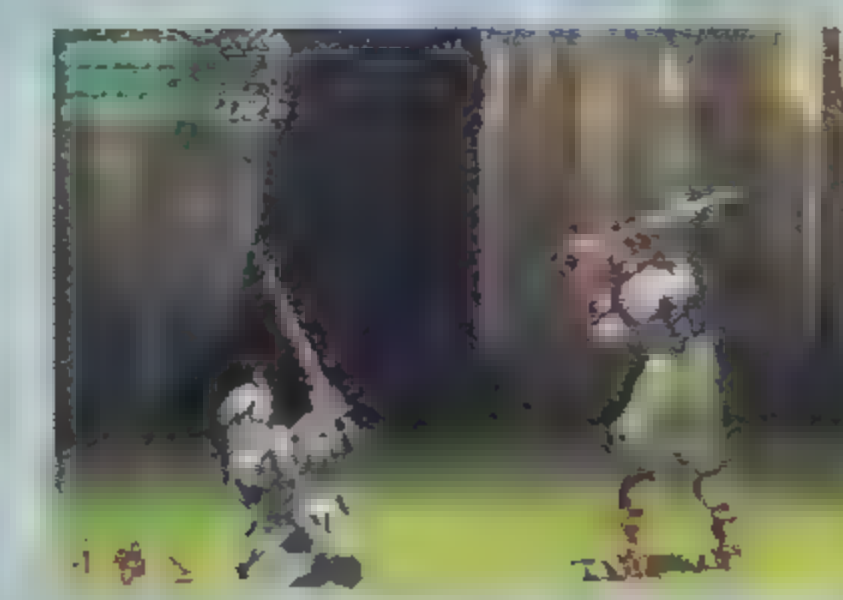
SAMURAI CUTTER
G#,g/i, i+1
(imparabile)

MISSILE PRESS
g, g/i, l+1+2

KANGAROO KICK
4~3

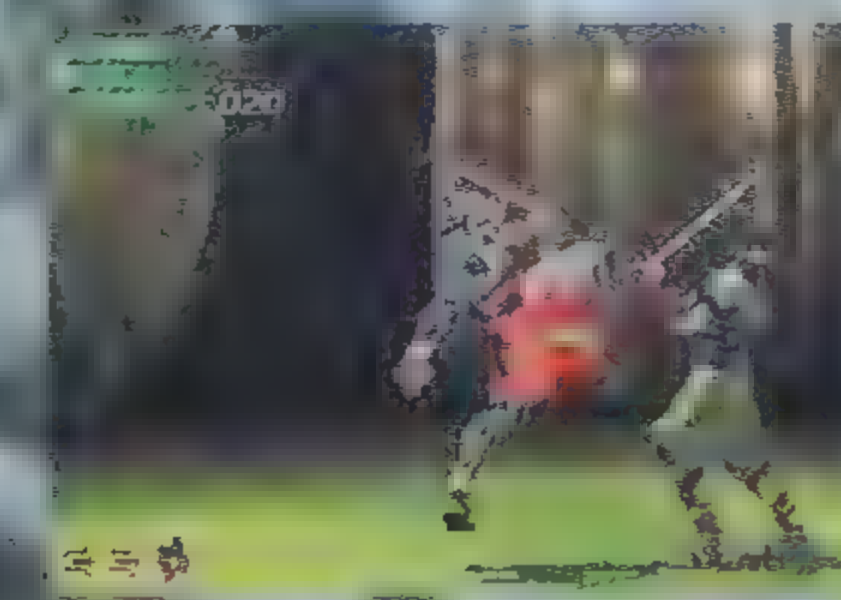
SPINNING FIST STRIKES
G/l+2

CHARGING SHOULDER CUT
g/i+1, N,G/B,1
(imparabile)

TELEPORT
l+3+4
(1-6 volte, consuma energia)

HELICOPTER STOMP
S/A+1+2, D
(imparabile)

SHOULDER CUT
g/i+1
(imparabile)

SWORD [illegible]
i, l+1
(imparabile)

SAW BLADE
i, l+1, N+1
(imparabile)

SIT DOWN
(G)+3+4
(guadagna energia)

BACKFIST
A+2 (volta gli avversari)

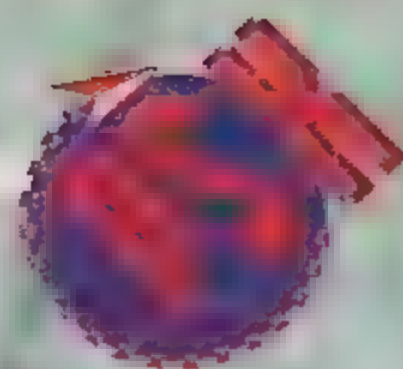
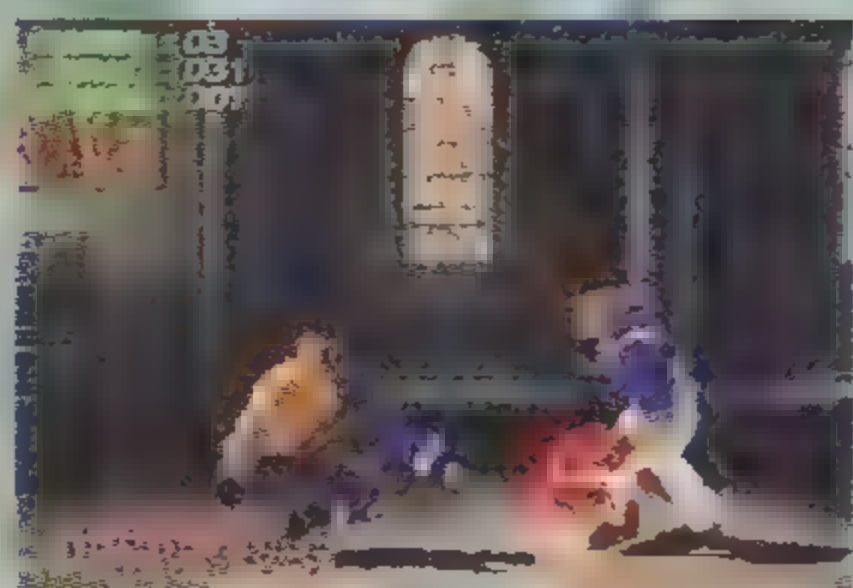
FLIPPING STOMP
s/a+3+4

JUMPING KNEE
a, a+4

TELEPORT 2
Da seduto A o I

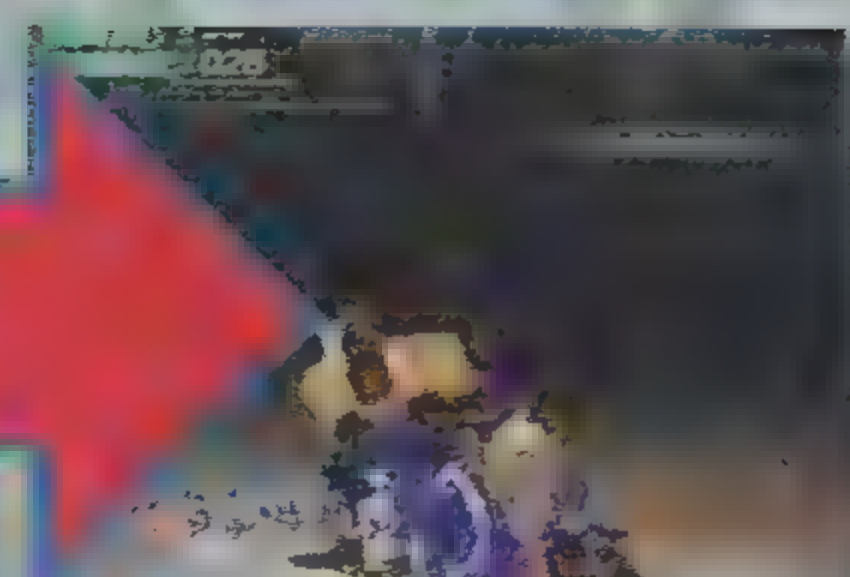
ALI KICKS
(G)+3+4, 4, 4, 4, 4

FLYING PRESS
Dopo il Jaguar Driver
1+2

JAGUAR DRIVER
i, g/i, g, g/a, A+1

BOSTON CRAB
Dopo il Jaguar Driver
1+2, 3, 4, 1+2

SMASH UPPERCUT
A, A+2

KNUCKLE BOMB
S/A+1+2

MOON PRESS
A+1+4
(imparabile)

PROIEZIONI
Coconut Crush: 1+3
Backfall Suplex: 2+4
DDT: g/i, g/i+1+2
Giant Swing: A, I, G/I, G, G/A, A+1
Figure-4: G/i+1+2 [3+4]
Tombstone Piledriver: g/i, a+1+2
Half-Crab: avversario voltato 1+3
Cobra Twist: avversario voltato 2+4

JAGUAR IMPACT
A+1+2
(imparabile)

KING
Il lottatore mascherato è l'unico personaggio in grado di uccidere un avversario con una sola mossa. Una delle sue combo di prese può, infatti, infliggere, in arcade mode, il 100% di danni. Per il resto, oltre all'aggiunta di due mosse imparabili, bisogna ricordare il suo eccellente Stomach Smash, che necessita, però, di un perfetto tempismo.

SHORT ELBOW DROP
(G)+1+2

FRANKENSTEINER
G/A+3+4

REVERSE ARM CLUTCH
G/A#+(1+3 o 2+4)

BACKDROP
Dopo il reverse Arm Clutch
2, 1, 1+2 [1+2] o [2+4]

GERMAN SUPLEX
Dopo il Backdrop
3+4, 1+2 [3+4] o [1+3]

POWERBOMB
Dopo il German Suplex
1, 2, 3+4

GIANT SWING
Dopo la Powerbomb
2, 1, 3, 4 [2+4] o [1+2]

[illegible]
Dopo Stomach Smash Stun
1+2

STOMACH SMASH
A, A, N+2
(stordisce come contromossa)

POWERBOMB
Dopo Stomach Smash Stun 1+2,
S, G+3+4

MOSSE SPECIALI
1-2, Uppercut: 1, 2, 1
Punch, Uppercut: 2, 1
Ali Kick, Middle Smash: (G)+3+4, 2
Flying Cross Chop: a, a+1+2
Jail Kick: a, a+4
Drop Kick: a, a+3+4
Delayed Drop Kick: 3+4
Octopus Special: (G)+3+4, 4, 4, 4, 4, 2, 1, 3
(variazione dell'Ali Kick)
Satellite Drop Kick: a, a, A+3+4
Dynamite Uppercut: G#,G/A+2
Low jab, Uppercut: G+1~(N+2)
Elbow Drop: S/B o U o S/F +2+4
Elbow Sting: (G)+1+2
Double Knee Drop: S/A+3+4

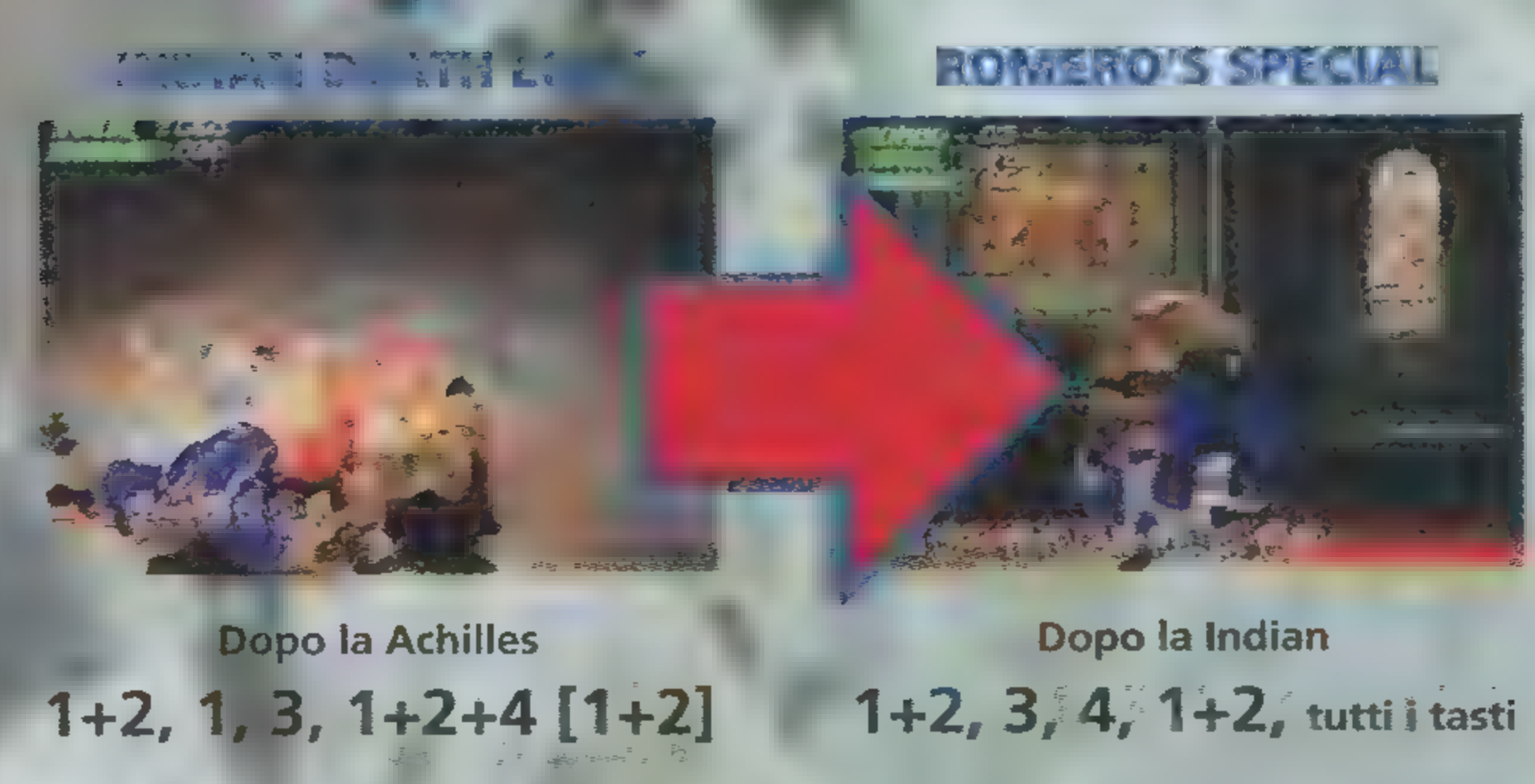
[illegible]
Dopo la Achilles
1, 2, 3, 1, 1+2 [1+3]

STANDING ACHILLES HOLD
G/A#+2+3

SCORPION DEATH LOCK
Dopo la Achilles
1+2, 3, 1, 1+3 [2+4]

TEN HIT COMBO
1, 2, 1, 1, 2, 4, 4, 4, 1, (1 o 3)
1, 2, 1, 1, 3, 3, 4, 4, 1, (1 o 3)
1, 2, 1, 1, 3, 3, 4, 3, 2, 1+2

[illegible]
Dopo la Achilles
1+2, 1, 3, 1+2+4 [1+2]

ROMERO'S SPECIAL
Dopo la Indian
1+2, 3, 4, 1+2, tutti i tasti

HUNTING KICKS
s/a+4, 3, 4

LIFTING TOSS
2+4

FALLING ELBOW
Dopo il Lifting Toss
1, 2, 1

ARM LOCK
Dopo il Falling Elbow
2, 1, 3

HIGH KICK, LOWKICK, UPPERCUT
4, 3, 2

EMBRACING ELBOW STRIKE
g/a, g/a+1

PROIEZIONI
Arm Turn: 1+3
Neck Throw: A+1+3
Three Limb Break:
Avversario voltato 1+3 o 2+4

KNEELING KICK
a, a+4

RAPID KICK COMBO
g/a+3, 3, 3, 4

TEN HIT COMBO
1, 2, 1, 2, 3, 3, 2, 1, 2, 4
1, 2, 1, 2, 3, 3, 2, 1, 4, 3
1, 2, 1, 2, 4, 3, 4, 2, 4, 3

LIFTING BACK KICK
g/i+3
(lancia in aria)

ATTACK REVERSAL
i+1+4 o i+2+3

BONE CUTTER
a, a, F+3

LOWKICK, SPINNING CHOP
G+4, 1

FALLING ANKLE KICK
g/i+4

NINA WILLIAMS
Il personaggio più avvenente di *Tekken* è tornato con un repertorio completamente nuovo di combo di prese. Non siamo certo ai livelli di danno che è capace di infliggere King, ma non bisogna sottovalutare la sua velocità e i suoi diversi attacchi combinati di calci, alcuni veramente letali.

DOUBLE-PALM
a, a+1+2

DOWNWARD CHOP
l+1

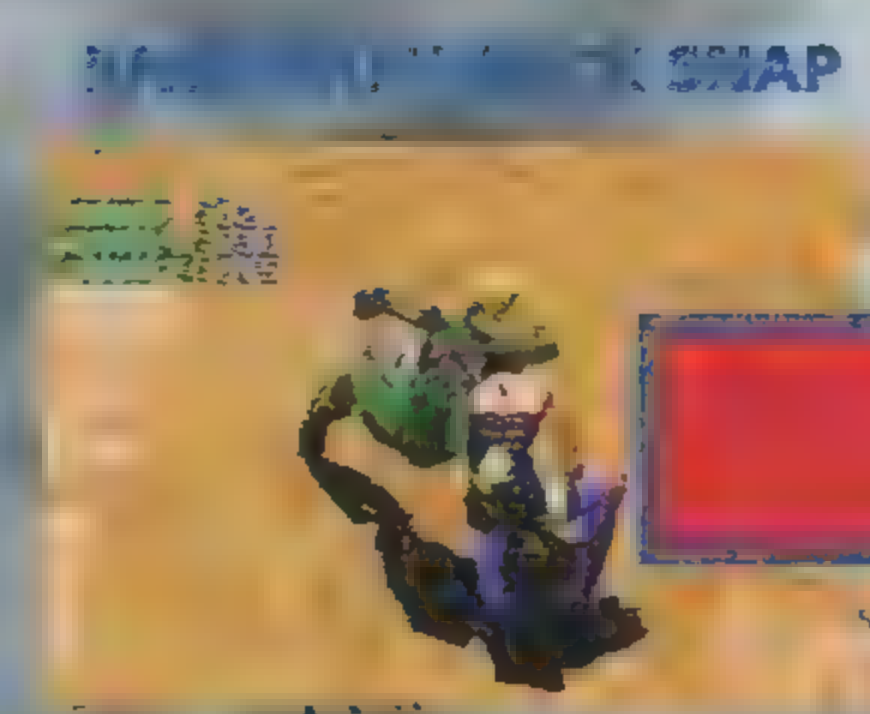
s/a+3

FALLING REVERSE ARM LOCK
Dopo lo SRAL
2, 1, 3, 4, 1+2

STANDING REVERSE ARM LOCK
Dopo il Palm Grab
1, 3, 2, 1 [1+3]

PALM GRAB
g, g/a, A+1+2

NECK CUTTER, ARM BAR
Dopo il Palm Grab
3, 4, 3, 1+2 [1+2]

[illegible] SQUEEZE
Dopo lo SRAL
3, 1, 4, 1+2, 1+2[1+2]

[illegible] NECK SNAP
Dopo il palm grab
2, 3, 4, 2, 2 [2+4]

FALLING NECK SNAP
Dopo il knee bash
1, 3+4, 1, 2, 1+2

[illegible] CROSS LOCK
Dopo la achilles
3, 1, 4, 2+4

ACHILLES TENDON LOCK
Dopo il crab claw
3+4, 4, 2, 1+2

CRAB CLAW
g, g/a, A+3+4

ARM BAR
Dopo il crab claw
3+4, 3, 4, 1+2

FALLING ACHILLES TENDON LOCK
Dopo la achilles
1, 3, 2+4, 3+4, 1+2
NOTA: le proiezioni dopo la Achilles Tendon Lock possono essere effettuate anche dopo il Bone Cutter.

MOSSE SPECIALI
Forearm Chop: l+2 (stordisce)
Jamming Combo: 4, 3, 4
Double Smash: 2, 4
Frozen Kick: G+2, 4
Lowkick, Uppercut: G+3, 2
Lowkick,Highkick: G+3, N+4
Hunting Swan: g/i+1+2 (imparabile)
Sweep, Lowkick: G+3, 4
Falling Ankle Kick, Back kick: g/i+4, 3
Spike Combo and right Uppercut: 3, 3, 2
Spike Combo and Right Kick (alto o basso): 3, 3, 4 o G+4
Two punches, lowkick, uppercut o highkick: g/a+1, 2, g+3, 2 o 4
Rapid Combo,Two Punches,Double Palm: g/a+3, 3, 3, 1, 2, a+1+2
4 punches, double-palm: 1, 2, 1, 2, a+1+2
Alternating Swan Combo: g/a+3, 2, g+3, 4
Uppercut+Punch: g/a+1, 2
Triple Smash: g/a+1, 2, 4
Spark Combo: g/a+1, 2, 1, 4
Head Ringer: g/a+3, 4
Flash Combo: g/a+3, 1, 2
Swan Combo: g/a+3, 2, 1, 4
Winds Edge Combo: g/a+3, 2, s+3

BIO HAZARD

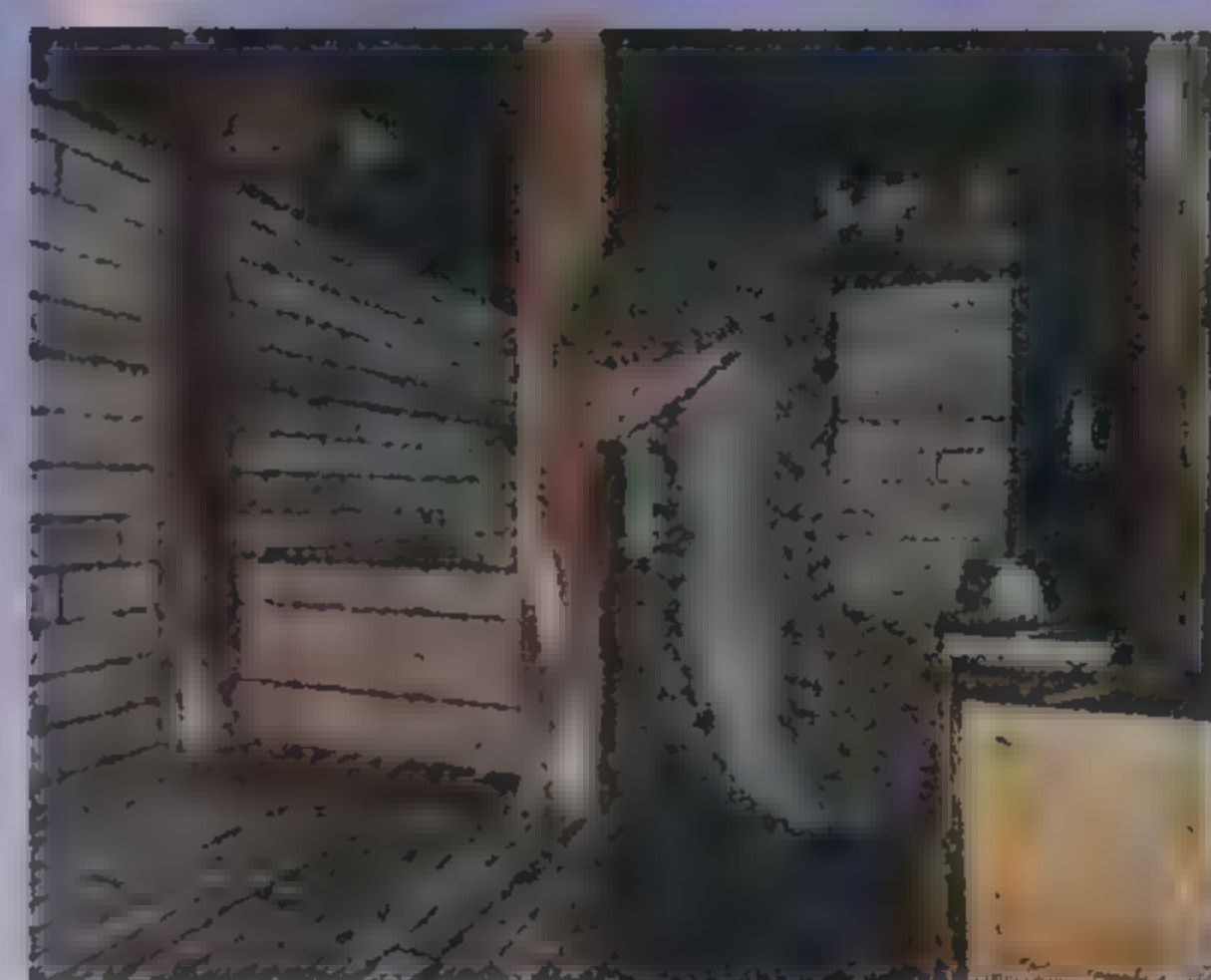
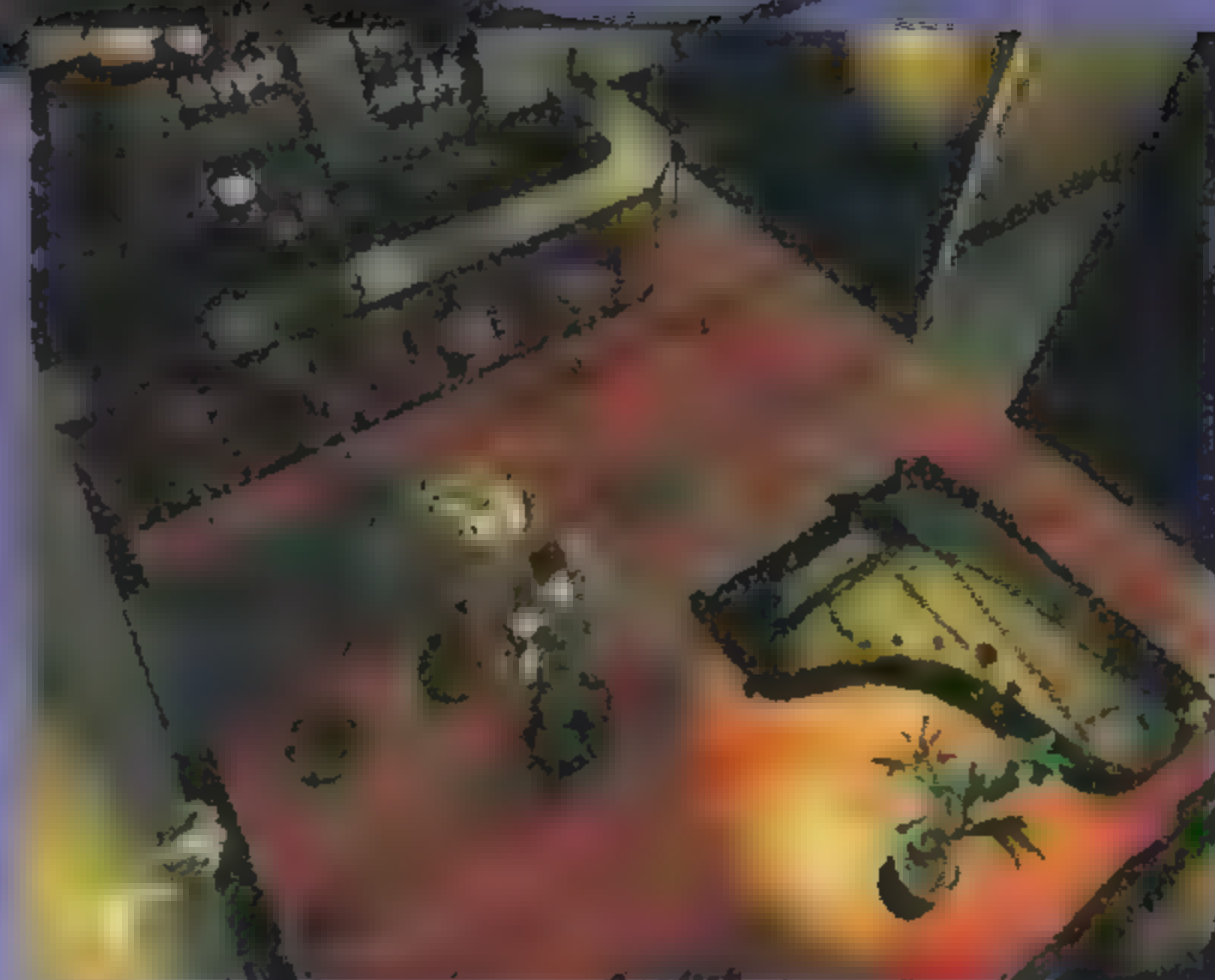
Dopo il colloquio iniziale coi vostri compagni nel salone principale, e dopo aver fatto l'ingresso nella sala da pranzo (porta a sinistra), dirigetevi verso il camino e estraete l'emblema che sta sotto allo scudo. Entrate nella porta alla destra del camino e girate l'angolo in fondo al primo corridoio. Utilizzate il coltello per uccidere lo zombie, dopodiché prendete i due caricatori dal cadavere di Kenneth e tornate nel salone principale. Qui vi accorgerete che i vostri compagni sono scomparsi. Raccogliete la pistola di Jill, salite la rampa di scale che va a sinistra e passate dalla porta per andare al piano superiore della sala da pranzo. Appena entrati, due zombie verranno verso di voi. Per ucciderli selezionate la pistola dal vostro equipaggiamento, mirate tenendo premuto R1 e fate fuoco con X. Spingete la statua fino a dove il parapetto si interrompe e buttatela di sotto, recatevi al piano inferiore della sala da pranzo e raccogliete la gemma blu tra i frammenti della statua. Andate nuovamente al piano superiore della sala da pranzo, e attraversate la porta dall'altra parte della balconata per entrare nel secondo corridoio. Usate la pistola per uccidere i tre zombie, scendete la scalinata e correte verso la porta sulla destra, evitando i mostri. Entrate nello stanzino dei medicinali e, concluso il dialogo con Rebecca, depositate nel baule la gemma blu, lo spray e prendete i due caricatori (sovrapponeteli per occupare meno spazio). Raccogliete la chiave con sopra inciso il simbolo della spada dal letto e uscite dalla stanza, rispondendo no alla richiesta di Rebecca di venire con voi. Uccidete con la pistola i tre zombie fuori dalla camera e tornate al primo corridoio. Dalla porta rossa entrate nel bar, spingete l'armadio contro il muro, prendete lo spartito musicale dallo scaffale e appoggiatelo sul pianoforte. Attendete l'arrivo di Rebecca, e rispondete sì alla sua domanda di esercitarsi a suonare. Fate ritorno al salone principale, prelevate l'inchiostro dal tavolino della macchina da scrivere e entrate nella stanza della statua attraverso la porta blu. Spingete gli scalini verso la statua, e saliteci per arrivare a prendere la mappa della villa. Spostate il mobiletto per entrare nello sgabuzzino e sparate allo zombie, quindi andate a prendere l'inchiostro dallo scaffale dietro di lui. Tornate nello stanzino dei medicinali. Depositate il coltello e l'inchiostro, riprendete la gemma blu, recatevi al bar, parlate con Rebecca e fatele suonare il pezzo musicale.

Questo Help è stato pensato per chi usa Chris Redfield come personaggio giocante: questo perché Chris incontra maggiori difficoltà nel corso dell'avventura, al contrario di Jill Valentine, abbastanza facilitata rispetto a lui.
A causa della sua scarsa capienza, la gestione del bagaglio in quanto a inchiostro per i salvataggi, caricatori per le armi e cure medicinali (comprese quelle fornite da Rebecca) resta a discrezione quasi totale del giocatore.
Nell'Help sono indicate esclusivamente le locazioni nelle quali recuperare tali oggetti, che possono anche essere lasciati sul posto, portati con sé oppure messi nei bauli (come le erbe curative, molto più utili se sparse qua e là piuttosto che radunate tutte insieme).
Attenzione! Scegliendo Jill anziché Chris, il modo in cui affrontare l'avventura varia notevolmente, anche se oggetti e enigmi vanno trovati e risolti allo stesso modo. In compenso però, lo svolgimento degli eventi risulterà semplificato, anche per quel che riguarda la comprensione della trama di fondo.
Le ricariche per le armi sono distinte in caricatori (per la pistola), munizioni (per il fucile), e cartucce (per la Colt).

LA VILLA

1-Salone principale 2-Sala da pranzo 3-Stanzino dei medicinali 4-Bar 5-Stanza della statua 6-Sgabuzzino 7-Stanza segreta 8-Balcone 9-Stanza della tigre 10-Camera da letto 11-Pianerottolo 12-Ripostiglio 13-Stanza della fontana 14-1° studio 15-Stanza bianca 16-Stanza del fucile 17-Veranda 18-Stanza dei quadri 19-Bagno 20-Stanza della sfera 21-Stanza dello specchio 22-Stanza delle armature 23-Stanza delle librerie 24-Stanza del cervo 25-Stanza dell'accendino 26-Stanza del camino 27-Stanza dei ragni 28-Stanza della candela 29-Stanza del serpente 30-Deposito degli attrezzi 31-Cortile 32-Ponte sommerso 33-Cascata 34-2° studio 35-Salone del pianoforte 36-Stanza della tomba 37-Cucina 38-Magazzino 39-1° biblioteca 40-Stanza dell'eliporto 41-2° biblioteca 42-Stanza dei trofei 43-Tana del ragno 44-Rifugio 45-Stanza del meccanismo 46-Terrazzo 47-Guardaroba

Dopo che il passaggio si sarà aperto, entrate nella stanza segreta e scambiate il vostro emblema con quello sul piedistallo della statua. Andate al piano inferiore della sala da pranzo, infilate il nuovo emblema sopra al camino e prelevate la chiave col simbolo dello scudo dal vano dietro alla pendola. Tornate al [illegible], salite la rampa di scale che va a destra e raggiungete la porta in fondo alla balconata. Entrate nel terzo corridoio, prendete la chiave piccola vicino al vaso blu, aprite la porta in fondo e uscite sul [illegible]. Avvicinatevi al corpo di Forest, e senza esaminare il cadavere raccogliete il caricatore al suo fianco, quindi tornate fino al quarto corridoio. Percorretelo fino in fondo e aprite l'ultima porta, usate la pistola per uccidere i tre zombie e a metà del quinto corridoio entrate nella [illegible]. Inserite la gemma blu nella statua, prelevate la pietra col simbolo del vento, uscite e passate dalla prima porta a sinistra per arrivare nella [illegible]. Raccogliete il caricatore dal letto, esaminate la scrivania e sparate allo zombie che vi attaccherà improvvisamente alle spalle. Raccogliete quindi il diario dalla scrivania e le munizioni per fucile dall'armadio a muro. Tornate nello [illegible], depositate la pietra col simbolo del vento, le munizioni e prendete il coltello, recatevi alla [illegible] e aprite la porta davanti a voi, lasciando la chiave nella toppa (per farlo basta rispondere no alla domanda che vi verrà posta mentre aprite la porta). Sparate ai cani, spostate il mobile e prendete il caricatore per terra prima di aprire la porta dall'altra parte del sesto corridoio. Appena entrati troverete un'erba medicinale sulla sinistra. Andate fino all'ultima porta del settimo corridoio, apritela

e uccidete i due zombie che vi verranno incontro. Passate dalla porta grigia e anche qui sul [illegible] affrontate l'ennesimo zombie, dopo averlo ucciso troverete un'erba medicinale nel sottoscala. Aprite anche la porta vicino alle scale e, nel [illegible], raccogliete il sacco di terra nell'angolo della stanza. Portatelo con voi fino al quinto corridoio, e da qui entrate nella [illegible] attraverso la porta grigia. Versate la terra nel serbatoio della macchina che pompa l'acqua per la fontana, così facendo la pianta morirà e avrete libero accesso a un discreto quantitativo di erbe medicinali. Prendete la chiave col simbolo dell'armatura dallo scudo, tornate allo [illegible] a depositare il coltello e la pistola, uscite e attraversate la penultima porta del corridoio. Nello studio raccogliete il caricatore sul mobile, usate la chiave piccola per aprire il comodino, prendete le munizioni dal cassetto e il vecchio fucile. Fate ritorno al settimo corridoio, e entrate nella [illegible] passando per la penultima porta, e attraversatela per arrivare nella [illegible]. Sostituite il fucile funzionante con quello rotto, e riattraversate il corridoio fino alla seconda porta, quella rossa. Uccidete a fucilate i due cani, potrete così accedere ai sei vasi di erba curativa della [illegible]. Dall'ultima porta del settimo corridoio entrate nell'ottavo corridoio, e entrate nella [illegible] passando per la porta sulla parete sinistra. Osservate il primo quadro, e azionate le leve vicino con questa sequenza: terzo, quinto, sesto, quarto, secondo, settimo e ottavo. Togliete la pietra col simbolo della stella da dietro al quadro e andate a prendere anche quella del vento dal baule nel [illegible]. Tornate nell'ottavo corridoio e raggiungete l'ultima porta a destra, uscite sul nono corridoio e usate il fucile per uccidere il cane. Andate a incastrare le pietre coi simboli del vento e della stella nel pannello, tornate nel settimo corridoio e entrate nel [illegible] dalla porta di mezzo. Svuotate la vasca del suo contenuto e raccogliete la piccola chiave sul fondo, quindi tornate al piano inferiore del [illegible]. Passate dalla porta di fianco a quella blu, e entrate nella stanza della [illegible]. Prendete il caricatore dal comodino, uccidete lo zombie con un colpo di fucile e usate la piccola chiave per aprire il cassetto del comò dietro al mobile. Recuperate le munizioni per il fucile e entrate nella porta dall'altra parte della camera, arrivando così nella [illegible]. Uccidete lo zombie per avere libero accesso a due vasi di erbe curative, raccogliete l'inchiostro dal baldacchino e recatevi allo [illegible]. Depositate nel baule l'inchiostro, il caricatore e prelevate le munizioni per il fucile, dopodiché recatevi al piano superiore del [illegible] e entrate nel decimo corridoio, passando dalla porta più vicina alle scale. Uccidete a fucilate i due zombie e aprite il portale verde in mezzo al corridoio, entrerete così nella [illegible]. Spingete le due sculture sulle griglie del pavimento, e premete il pulsante rosso in mezzo alla stanza. Prendete la pietra col simbolo del sole dalla becheca, andate alla fine del decimo corridoio e attraversate l'ultima porta, giungendo così alla [illegible]. Leggete il libro sul tavolino, scoprirete che mischiando un'erba curativa verde a una rossa l'effetto rigenerante sarà triplicato, mentre le erbe blu hanno il potere di neutralizzare i veleni. Uscite dall'altra parte della stanza e uccidete i tre zombie nell'undicesimo corridoio, scendete le scale per arrivare sul [illegible] e andate nel [illegible] a depositare la pietra col simbolo del sole. Risalite le scale e passate dalla prima porta a sinistra per entrare nella [illegible], uccidete lo zombie e aprite la porta di destra, arriverete così nella [illegible]. Qui prendete l'accedino dal mobile e raccogliete le munizioni da terra, troverete inoltre un'erba curativa rossa. Uscite sul corridoio e andate a destra fino in fondo, attraversate la porta blu per arrivare nella stanza del camino, qui accendete il fuoco e prendete la mappa del secondo piano. La stanza contiene anche un'erba curativa.

IL POSTO DI GUARDIA

1-Cameretta 2-Camera da letto 3-1° bagno 4-Bar 5-Stanza dell'alveare 6-Stanza 002 7-2° bagno 8-Stanza dell'acquario 9-Stanza di controllo 10-Armeria 11-Stanza delle radici 12-Stanza 003 13-3° bagno 14-Stanza della pianta

C 13
10
11
9
8
2
4
7
6
3
C 1
13
12
5
1
14
C 2

Tornate nella stanza del cervo e aprite la porta a sinistra, entrerete così nella [illegible]. Spostate la leva vicino alla bacheca, spingete l'acquario verso lo scrittoio, la libreria verso l'acquario e prendete le munizioni per il fucile dall'armadietto. Leggete la lettera sullo scrittoio, prendete l'inchiostro dal camice bianco e andate ad aprire la penultima porta del decimo corridoio, che conduce al dodicesimo corridoio, lasciando la chiave nella toppa. Tornate ai [illegible] e depositate nel baule l'inchiostro. Entrate nel dodicesimo corridoio, vicino alla colonna troverete due erbe medicinali. Perquisite il cadavere di Richard, prelevate il caricatore e entrate nel tredicesimo corridoio dalla porta davanti a voi. Uccidete lo zombie, svoltate a sinistra e aprite la porta per arrivare nella [illegible]. Usate l'accendino sul candeliere, prendete il caricatore dall'armadio di sinistra e spostate quello di destra, passate nella stanza nascosta e prendete le munizioni dalla vetrinetta. Tornate nel tredicesimo corridoio, usate la chiave col simbolo dello scudo per aprire la porta in cima alle scale e lasciatela nella toppa. Entrate nella [illegible], lasciatelo uscire dal suo covo e dopo averlo fatto scappare a fucilate prendete le munizioni sopra ai barili. Andate vicino alla tana del mostro e raccogliete la pietra col simbolo della luna. Uscite e, dopo che Rebecca vi avrà riportato nello stanzino dei [illegible] per curarvi, depositate nel baule il caricatore della pistola, l'accendino e prendete la pistola. Prelevate inoltre la pietra col simbolo del sole e andate a collocarla, insieme a quella col simbolo della luna, nel pannello in fondo al nono corridoio. La porta alla vostra destra si aprirà, entrate quindi nel deposito degli [illegible], prendete la chiave piccola da sopra i barili e la manovella quadrangolare dalla mensola più alta, spostando gli scalini per raggiungerla. Usate la porta dall'altra parte del deposito per arrivare nel [illegible]. Qui uccidete i tre cani, potrete così avere a disposizione sette erbe medicinali, delle quali due rosse e due blu. Voltate a sinistra, arrivate in fondo al vicolo e staccate dal muro la mappa del giardino. Aprite il cancello e avvicinatevi al [illegible], raggiungete il meccanismo che aziona la chiusa e infilateci la manovella quadrangolare, farete così abbassare il livello dell'acqua. Attraversate il ponte e correte verso sinistra fino al carrello elevatore, evitando i serpenti. Scendete al piano della [illegible], sparate ai tre cani, oltrepassate la cancellata e entrate nel quattordicesimo corridoio. Anche qui fate fuoco sui tre cani che vi assaliranno, raggiungete la porta dall'altra parte del sentiero e oltrepassatela per entrare nel primo corridoio del posto di guardia.

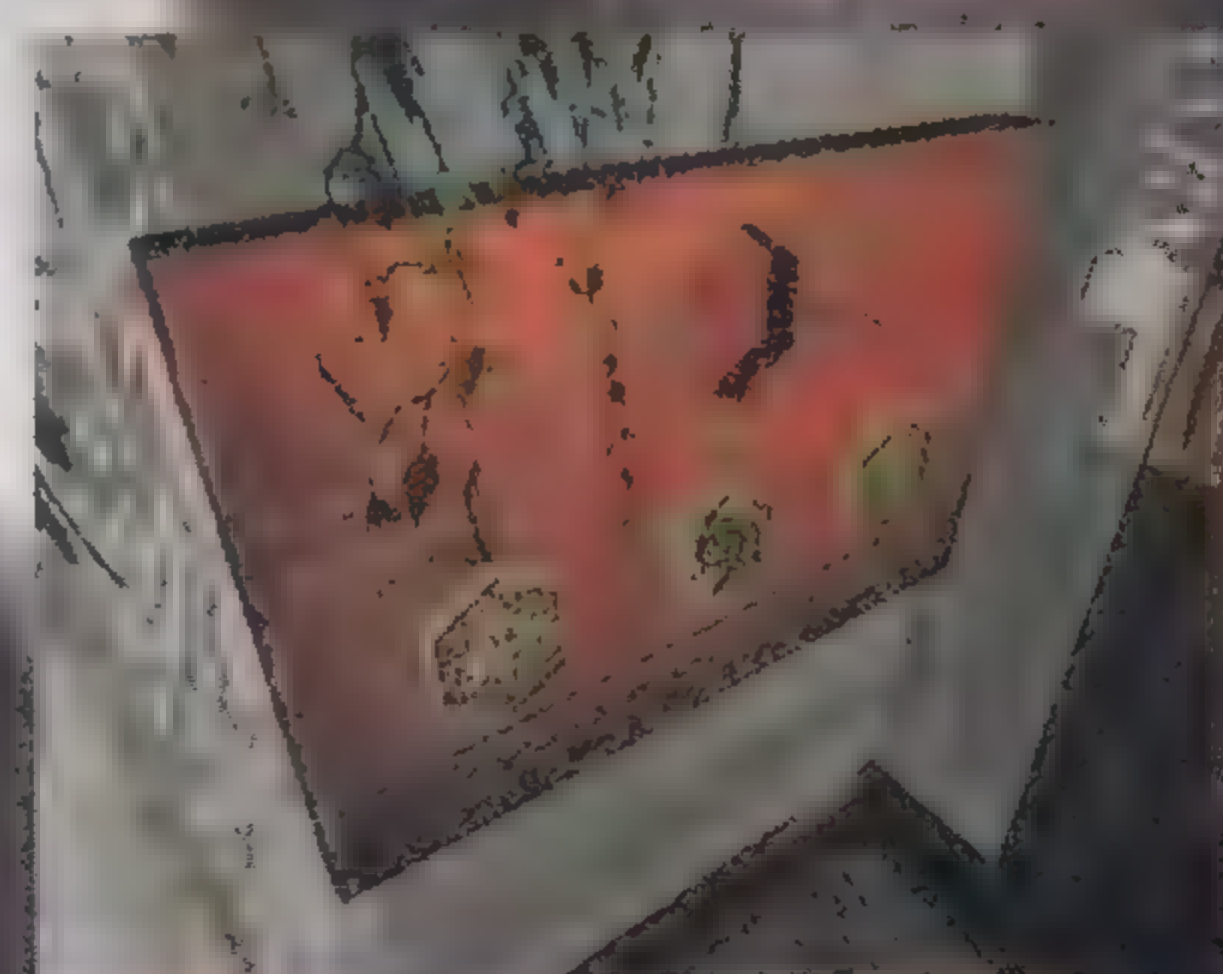
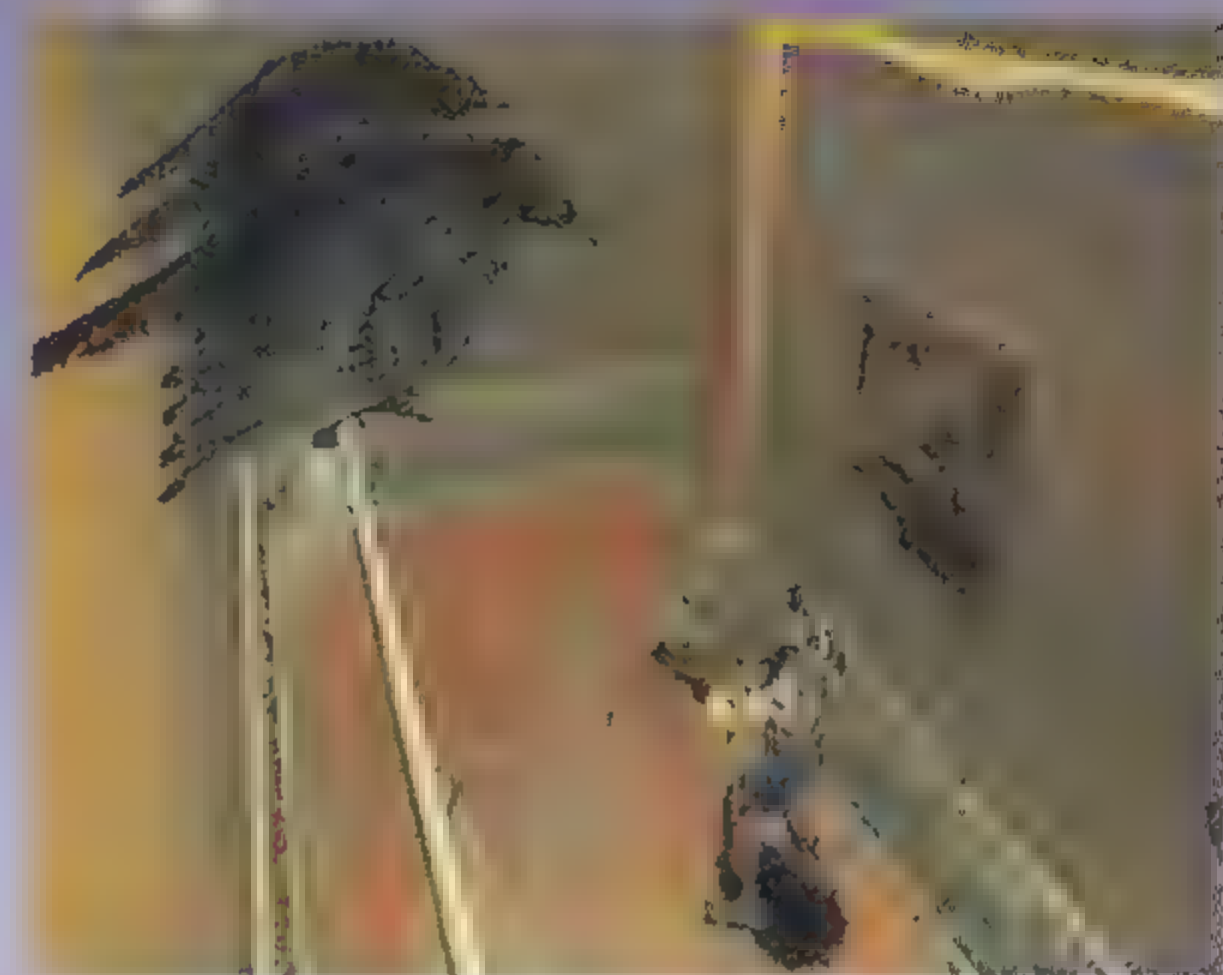
[illegible]

Una volta nel primo corridoio, passate dalla prima porta a destra entrate nella [illegible]. Qui depositate il fucile, le munizioni e la manovella quadrangolare, prendete tutti i caricatori della pistola e riuniteli in uno solo, per occupare meno spazio. Prendete anche quello che si trova nella libreria, e sovrapponetelo agli altri. Sull'ultimo scaffale in alto si trova anche una bomboletta di spray rigenerante. Uscite nel corridoio e passate dalla porta davanti a voi per entrare nella [illegible], uccidete i due zombie e usate la chiave piccola che si trova nella tazza sul comodino per aprire il cassetto della scrivania. Prendete le munizioni dal cassetto e il libro rosso che c'è sul letto. Prima di uscire dalla camera da letto aprite la porta alla vostra destra per passare nel [illegible], svuotate la vasca del suo contenuto e raccogliete la chiave C sul fondo. Tornate nella cameretta e depositate nel baule le munizioni e il libro rosso, uscite e andate ad aprire la porta rossa davanti a voi. Una volta nel [illegible] sparate ai ragni e, correndo, schiacciate i loro piccoli. Prendete l'inchiostro dal tavolo e il caricatore da sopra i barili. Tornate a depositare l'inchiostro nel baule, spingete la statua che c'è nel corridoio sopra al buco nel pavimento, quindi passate oltre e aprite la porta per arrivare nel secondo corridoio. Entrate nella [illegible] passando dalla prima porta e correte a prendere la chiave 002, che è sul tavolo di fianco al nido. Tornate velocemente nel secondo corridoio e andate ad aprire la porta della [illegible] con la chiave appena trovata, lasciandola nella toppa. Spostando la statua di fianco alla porta verso il muro, potrete usufruire di tre erbe medicinali. Entrate nella [illegible], staccate dal muro la mappa del dormitorio, leggete gli appunti che stanno sul letto e aprite il cassetto del comodino con la chiave piccola. Prendete le munizioni dal cassetto e aprite la porta a destra di quella d'uscita per passare nel [illegible]. Uccidete lo zombie e prendete il caricatore dal lavandino, quindi rientrate nella [illegible], spostate i mobili per liberare la scala e scendete. Una volta nel terzo corridoio, buttate le casse in acqua in modo da

formare un passaggio e proseguite. In un angolo del corridoio ci sono due vasi di erba medicinale. Entrate nella stanza [illegible], correte verso destra e entrate nella terza porta, lasciando la chiave C nella toppa. Qui abbassate la leva del pannello di controllo, e appena l'acqua è scesa premete il pulsante che lampeggia, uscite dalla stanza di [illegible] e entrate in quella a fianco, l'armeria. Qui raccogliete due confezioni di munizioni, due caricatori per la pistola e la chiave 003. Uscite e dirigetevi verso la porta bianca di fronte a voi, apritela e entrate nella stanza delle radici. Prendete la chiave piccola da sopra la cassa e fate ritorno alla cameretta, depositate nel baule la pistola, il caricatore, prendete il libro rosso, il fucile e le munizioni. Recatevi nella stanza dell'alveare, entrate nella stanza 003 passando per la porta a destra del nido di vespe, e lasciate la chiave nella toppa. Da qui andate subito nel terzo bagno passando dalla porta alla vostra sinistra, uccidete lo zombie e raccogliete da terra l'ennesimo caricatore. Rientrate nella stanza 003, aprite il cassetto del comodino usando la chiave piccola e prelevate l'inchiostro, andate alla libreria e rispondete sì alla domanda di prendere il libro bianco, quindi leggetelo. Mettete il libro rosso al posto di quello bianco, e aprite la porta nascosta. Nella stanza della pianta ditruggete il mostro e recuperate dal camino la chiave con sopra inciso il simbolo dell'elmo. Passate dalla porta più grande per tornare nel secondo corridoio e, dopo il dialogo con Albert, recatevi nella cameretta per prendere la pistola, depositare il fucile, le munizioni e l'inchiostro nel baule. Riunite inoltre tutti i caricatori in uno solo e portatelo con voi. Ora siete pronti per fare ritorno alla villa.

PARTE TERZA: IL SALVATAGGIO DI REBECCA (Ritorno alla villa)

Durante il vostro ritorno alla villa, e precisamente nel nono corridoio, troverete una radio, per il momento inutilizzabile. Inoltre vi accorgerete che in vostra assenza la costruzione si è popolata di mostri molto più coriacei dei normali zombie, i hunter, e deciderete di andare a salvare Rebecca da questi e dagli altri pericolosi esseri che ancora infestano il luogo. Uccidete il primo hunter che vi arriverà alle spalle quando vi trovate nell'ottavo corridoio, e entrate nel secondo studio attraverso la prima delle due porte sulla sinistra. Avvicinatevi alla scrivania e rispondete sì alla domanda di accendere la luce, quindi prendete le cartucce per la Colt Python vicino all'abat-jour e il primo volume del libro del destino ai piedi della libreria. Entrate nel ripostiglio dopo aver ucciso il hunter sul pianerottolo e aver letto il messaggio di Albert attaccato alla parete, raccogliete le munizioni del fucile da terra e depositatele nel baule insieme al primo libro del destino e alle cartucce. Infine, prendete dal pavimento il caricatore. Per terra si trova anche una bomboletta di spray rigenerante. Recatevi nell'undicesimo corridoio, uccidete i due hunter e tornate nel ripostiglio per lasciare nel baule la pistola, il caricatore e prendere il fucile, le munizioni e qualche cura per il prossimo scontro. A questo punto andate nella stanza del camino, aprite la porta rossa e entrate nel [illegible] del pianoforte, avvicinatevi al piano e una volta che il serpente avrà fatta la sua comparsa, uccidetelo. Ora non dovrete far altro che tornare un'ultima volta al baule del ripostiglio, depositare la chiave con inciso il simbolo dell'elmo e prendere pistola e caricatore, prima di calarvi nel buco aperto per terra durante il combattimento col serpente. Nella [illegible] rispondete sì alla domanda di premere l'interruttore, e quando la lapide si sarà spostata scendete per la scala nascosta. Da questo momento in poi uccidete tutti gli zombie che troverete con un unico colpo di fucile, facendogli saltare la testa a distanza ravvicinata, e tenete le ultime munizioni e la pistola per i hunter, dai quali potete però anche scappare (eccetto l'ultimo). Nel quindicesimo corridoio uccidete i due zombie, girate a destra e raccogliete le munizioni da terra, quindi andate a cercare la porta che vi condurrà nel sedicesimo corridoio. Anche qui eliminate i due zombie che stanno "banchettando" sul cadavere del loro compagno, vicino a loro ci sono due vasi di erbe medicinali. Andate alla porta alla fine del corridoio per entrare nella cucina, avvicinatevi all'armadietto dei farmaci e sparate allo zombie che sbucherà alla vostra destra. Fate lo stesso col mostro sdraiato dall'altra parte della stanza (stavolta potete anche usare la pistola) e andate a prendere l'ascensore dietro di lui. Salirete così nel diciassettesimo corridoio, uccidete anche qui i tre zombie che lo occupano e avrete a disposizione un vaso di erba medicinale, tra l'ascensore e la porta blu. Recatevi dall'altra parte del corridoio e aprite la penultima porta marrone, entrate nel magazzino, prendete le due confezioni di munizioni dalle mensole ma lasciate la batteria sopra la sedia. Fate ritorno alla cucina, aprite la porta da cui è uscito lo zombie e salite la scala che fa parte del diciottesimo corridoio. Percorretelo e passate dalla porta davanti a voi per tornare nel primo corridoio. Uccidete i due hunter, entrate nel quinto corridoio e anche qui eliminate le due creature. Infine correte al pianerottolo, per salvare Rebecca dall'attacco del hunter che la sta per uccidere, permettendole di andarsene. Da questo momento in poi dovrete concentrare tutte le vostre energie per riuscire a scappare dalla villa.

PARTE QUARTA - FUGA [illegible]

Entrate nello stanzino dei medicinali, depositate fucile, munizioni (o quel che ne resta), e tenete con voi solo pistola e caricatore. Tornate in cucina, e prendete la chiave piccola da sopra la credenza bianca, salite con l'ascensore al diciassettesimo corridoio e tornate nel magazzino a prelevare la batteria. Riattraversate il corridoio e andate ad aprire la porta blu vicino all'ascensore per entrare nella prima biblioteca, uccidete i due zombie e aprite il cassetto del tavolino a destra dell'entrata usando la chiave piccola. Prelevate le cartucce per la Colt Python, leggete il libro blu che si trova sullo sgabello, spostate la libreria dal muro alla vostra destra e aprite la porta nascosta. Nella stanza dell'eliporto prendete l'inchiostro dal tavolino e il caricatore dagli scaffali, guardate fuori dalla finestra per vedere l'eliporto e rientrate nella prima biblioteca. Andate ad aprire la porta che sta a sinistra dello sgabello, oltre lo scaffale, entrate nella seconda biblioteca e premete il pulsante rosso sul busto di marmo. Portate la statua più grande sotto alla luce del faretto appena acceso, per azionare la parete mobile, prendete il cd dalla scrivania nascosta e fate infine ritorno allo stanzino dei medicinali. Qui depositate nel baule il cd, l'inchiostro, la batteria e prelevate la chiave con sopra inciso il simbolo dell'elmo. Salite nel secondo corridoio, sparate ai due hunter e aprite la prima porta a sinistra, lasciando la chiave nella toppa. Nella stanza dei trofei leggete gli appunti che stanno sul tavolino (verrete così a conoscenza di informazioni molto interessanti), prendete dal mobile le munizioni e le cartucce, spostate gli scalini davanti al camino e spegnete la luce rispondendo sì alla domanda di premere l'interruttore di fianco alla porta. Tornate agli scalini, saliteli e prendete la gemma rossa dall'occhio dell'alce rispondendo sì alla domanda di rimuoverla. Recatevi ora nella stanza della tigre, inserite la gemma blu nell'occhio della statua e prelevate la Colt Python. Fate ritorno allo stanzino dei medicinali, depositate le munizioni del fucile e riunite tutte le cartucce della Colt in uno spazio solo, quindi prendetele con voi. Andate nel sesto corridoio, sparate ai due ragni e, correndo, schiacciate i loro piccoli. Passate nel settimo corridoio, uccidete il hunter e proseguite fino al ripostiglio, dove prenderete dal baule la batteria e la manovella quadrangolare, quindi andate nel nono corridoio, eliminate l'ennesimo hunter e proseguite fino alla cascata, evitando, in corsa, i serpenti del ponte sommerso. Inserite la batteria nella scatola di derivazione vicina al secondo elevatore, e usatelo per risalire fino al cortile. Da qui correte di nuovo fino al ponte sommerso, e inserite la manovella quadrangolare nel meccanismo che aziona la chiusa per far risalire l'acqua. Ritornate al cortile e usate il secondo elevatore per andare nuovamente alla cascata. Qui noterete che il flusso dell'acqua si è interrotto, rivelando la presenza di una scala a pioli nascosta. Ora non vi resta altro da fare che recarvi al baule più vicino, depositare la manovella quadrangolare e la pistola e, con la Colt e le sue cartucce, tornare alla cascata e scendere per la scala. Una volta arrivati nel diciannovesimo corridoio entrate nella porta alla vostra destra, prendete il lanciafiamme dal muro (usatelo tenendo premuto R1 e schiacciando il quadrato a intervalli regolari), svoltate a destra e raggiungete la porta in fondo al ventesimo corridoio. Entrate nel ventunesimo corridoio e seguitelo fino al generatore, prelevate le munizioni dal parapetto, dove si trova anche uno spray rigenerante, tornate indietro e passate dalla porta prima dell'uscita per sbucare nel ventiduesimo corridoio. Assistete al dialogo con Enrico e alla sua uccisione, prendete il caricatore dal suo cadavere e eliminate i due hunter che vi assaliranno, raccogliete la manovella esagonale da terra e tornate nel ventunesimo corridoio. Anche qui carbonizzate due hunter, e andate nel ventesimo corridoio a rimettere il lanciafiamme al suo posto. Fate attenzione perché, se vi allontanate nuovamente da questa locazione, al vostro ritorno troverete altri due hunter ad attendervi. Tornate al diciannovesimo corridoio, azionate il meccanismo che vi permetterà di superare il baratro infilando la manovella nel pannello. Risalite la scala a pioli e recatevi al baule più vicino per depositare le munizioni, il caricatore e la manovella esagonale, fate ritorno al diciannovesimo corridoio e aprite la porta resa raggiungibile dall'uso del meccanismo per passare nel ventitreesimo corridoio. Anche qui prendete il lanciafiamme, dirigetevi verso destra e non appena la pietra inizia a rotolare verso di voi scappate fino alla porta d'entrata. Usate il lanciafiamme per uccidere il hunter, raccogliete le cartucce per la Colt dal vano inizialmente ostruito dalla pietra, e andate ad aprire l'unica porta accessibile per passare nella tana del ragno. Sparate al mostro finché non esplode, e, correndo, schiacciate i suoi piccoli. Raccogliete il coltello da sopra uno dei barili, usatelo per tagliare la ragnatela che blocca la porta di uscita, apritela e passate nel ventiquattresimo corridoio. Andate nella porta alla vostra sinistra, entrate nel rifugio e prendete l'inchiostro dal tavolo, depositatelo nel baule insieme al nuovo coltello e prelevate la manovella esagonale e il primo libro del destino. Nella stanza si trovano anche uno spray rigenerante e un'erba medicinale blu. Uscite nel ventiquattresimo corridoio e, col lanciafiamme in mano, correte fino all'ultima porta evitando i serpenti. Collocate il lanciafiamme sul

pannello di fianco alla porta, apritela e entrate nel venticinquesimo corridoio. Andate verso destra e sbloccate la parte di corridoio ostruita dalla pietra allo stesso modo della prima volta, quindi staccate la mappa del sottosuolo dalla parete nascosta e prendete il cd nel vano a fianco. Inserite la manovella esagonale nel pannello a metà corridoio, azionate il meccanismo per tre volte ed entrate nella nuova sezione del corridoio. Aprite la porta per passare nella **stanza del meccanismo**, spostate la statua verso l'ingresso e posizionatela in corrispondenza della mattonella più chiara del pavimento, a non più di due passi dal muro. Infilate la manovella esagonale nel pannello più basso, azionate il meccanismo due volte e lasciate che la statua si sposti verso il centro della stanza. Completate l'opera spingendo la statua sulla mattonella più chiara del pavimento, e prelevate il secondo volume del libro del destino dal vano che si aprirà dietro al pannello più alto nella parete. Tornate nel venticinquesimo corridoio, e salite sull'elevatore che vi porterà al **terrazzo**. Qui troverete quattro erbe medicinali, di cui due blu. Esaminate ognuno dei due libri del destino con l'opzione "check", ruotandoli finché non avrete il bianco delle pagine rivolto verso di voi. Premete il quadrato, sul joypad, per aprirli a metà e prelevare i medaglioni dell'aquila e del lupo dalle pagine, e infilatene uno per ogni blocco di pietra ai lati della fontana. Mettete il medaglione trovato nel libro del lupo nel blocco più vicino all'elevatore, quello dell'aquila dalla parte opposta e, dopo che la fontana si sarà vuotata e il blocco di pietra centrale si sarà aperto rivelando una rampa di scale, preparatevi a scendere nei laboratori.

PARTE QUINTA - I LABORATORI

Consiglio preliminare: per tutta la sezione dei laboratori è consigliabile economizzare sulle munizioni, che serviranno in seguito per affrontare il mostro finale. Se non ve ne sono rimaste proprio moltissime tentate di evitare lo scontro diretto coi mutanti e gli zombi, scappando finché è possibile.

Una volta arrivati nell'**ingresso**, scendete dalla scala a pioli vicino all'uscita di emergenza, e nella **camera di sicurezza** depositate nel baule la manovella esagonale, armatevi di Colt oppure fucile (scegliete l'arma che ha più colpi) con le relative ricariche, e aprite la porta della stanza per entrare nel primo corridoio. Uccidete i tre zombie, raccogliete il cd sul tavolino dietro allo zombie nascosto e scendete le scale. Di fianco alla ringhiera del primo corridoio si trovano due vasi di erba medicinale. Nel secondo corridoio fate molta attenzione, perché i quattro zombie che si trovano qui, se uccisi, si rigenerano non appena entrate in un'altra stanza. In questo caso è quindi consigliabile sparare solo se strettamente necessario, limitandosi a scappare le altre volte. Scese le scale, passate dalla prima porta a destra per arrivare nel terzo corridoio ed entrate nella **stanza del quadro** alla vostra sinistra. Accendete la luce rispondendo sì alla domanda di azionare l'interruttore di fianco alla porta, prendete i due caricatori dalla cassa di legno e osservate il quadro in fondo alla stanza. Leggete la lettera sulla scrivania, spostate la libreria, azionate anche l'interruttore nascosto e andate a guardare il quadro per la seconda volta. Sul pavimento si trova anche un vaso di erba medicinale. Tornate nel secondo corridoio, correte dritto davanti a voi e entrate nella prima porta a sinistra. Nella **stanza del terminale**, dirigetevi al computer e rispondete sì alla domanda di accenderlo. A questo punto digitate la parola JOHN e premete Invio (l'ultimo tasto blu in basso a destra), la parola ADA nuovamente seguita da Invio, selezionate B2 fra le scritte evidenziate premendo il quadrato (sul joypad) e inserite la parola MOLE. Premete Invio e selezionate la scritta B3 schiacciando nuovamente il quadrato, la parola Cancel allo stesso modo e la parola Yes, sempre col quadrato. Raccogliete da terra le diapositive alle vostre spalle, e tornate nella **camera di sicurezza**. Depositate il caricatore della pistola nel baule, e dal primo corridoio andate alla porta a sinistra delle scale e entrate nella **visual data room**. Consultate i documenti sugli scaffali alla vostra sinistra, avvicinatevi alla grata in fondo alla parete di sinistra, toglietela e premete il pulsante rosso rispondendo sì sia alla prima che alla seconda domanda. Andate a prendere la chiave del laboratorio da uno dei ripiani nascosti dalla colonna, e infilate le diapositive nel proiettore sopra al tavolo. Scorrete le immagini e scendete di nuovo nel terzo corridoio, entrate nella **stanza del primo codice** dalla porta a destra, uccidete i quattro zombie e leggete il fax attaccato vicino all'interruttore. Dirigetevi alla scrivania in fondo alla stanza e inserite uno dei cd nel generatore di codici. Uscite nel terzo corridoio, dirigetevi verso il pannello delle luci lampeggianti e premete il quadrato. La prima delle tre luci cambierà colore, da rosso a blu. Tornate nel secondo corridoio, percorrete la strada davanti a voi fino alla seconda porta sulla sinistra (quella col simbolo rosso davanti), apritela lasciando la chiave nella toppa e entrate nel quarto corridoio. Uccidete i tre zombie, andate nello **studio medico**.

I LABORATORI

1-Ingresso 2-Camera di sicurezza 3-Stanza del quadro 4-Stanza del terminale 5-Visual data room 6-Stanza del primo codice 7-Studio medico 8-Obitorio 9-Cameretta 10-Prima caldaia 11-Seconda caldaia 12-Terza caldaia 13-Cella 14-Laboratorio principale 15-Eliporto

all'inizio del corridoio e prelevate le munizioni sul lettino. Sul lavandino c'è un vaso di erba medicinale rossa. Coprite le grate circolari con le due casse e spingete gli scalini sul pulsante rosso, usateli per arrivare al condotto dell'aria condizionata e infilatevi nel cunicolo rispondendo sì alla domanda che vi sarà posta. Nell'obitorio prendete le cartucce dallo scaffale e inserite il cd nel generatore di codici in fondo alla stanza. Uscite e andate nel quarto corridoio, aprite la porta di fronte a quella d'entrata e passate nella cameretta. Raccogliete dallo scaffale le cartucce e l'inchiostro, mettete quest'ultimo nel baule e prelevate il cd. Se necessario, cambiate l'arma (e prendete le relative ricariche) per averne una con più colpi a disposizione. Sul pavimento ci sono anche due vasi di erba medicinale, di cui una blu. Tornate nel corridoio e entrate nella prima caldaia passando dalla porta alla vostra sinistra, uccidete i tre mutanti e trovate il pannello di controllo (è simile a un computer). Rispondete sì alla domanda di erogare energia alle zone non rifornite, quindi aprite la porta dopo quella di entrata, andando nella seconda caldaia. Eliminate gli altri tre mutanti, inserite il cd nel generatore di codici in fondo al locale e andate nella terza caldaia. Avvicinatevi al computer più piccolo, e date corrente agli ultimi dispositivi inattivi rispondendo sì alla domanda di premere l'interruttore a destra del terminale. Tornate al terzo corridoio, mettetevi di fronte al pannello delle luci lampeggianti e inserite gli ultimi due codici. La porta alla vostra sinistra si sbloccherà, apritela per passare nel quinto corridoio e dirigetevi verso l'entrata della cella. Assistete al dialogo con Jill e fate ritorno alla cameretta, rifornitevi di armi e cure, uscite nel quarto corridoio e, percorrendolo fino in fondo, raggiungete l'elevatore. Azionatelo rispondendo sì alla domanda di premere l'interruttore sul pannello di destra, e insieme a Rebecca, che vi raggiungerà in quel momento, scendete nel sesto corridoio. Qui troverete Albert Wesker, che sparerà a Rebecca e sotto il tiro della sua pistola vi mostrerà il Tyrant nel laboratorio principale. Dopo aver liberato la creatura per farvi uccidere, e esserne rimasto vittima lui stesso, toccherà a voi eliminare l'enorme mostro. Fatto questo, sbloccate la porta della cella dove è rinchiusa Jill, rispondendo sì alla domanda che vi verrà posta accedendo al terminale vicino al corpo di Wesker. Uscite nel sesto corridoio, dove incontrerete Rebecca, sopravvissuta al colpo di Wesker grazie al classico giubbotto antiproiettile. Salite insieme a lei sull'elevatore e tornate nel quarto corridoio, dove Rebecca si separerà da voi per andare ad azionare il dispositivo di autodistruzione. Recatevi quindi alla cella, entrateci e liberate Jill, e insieme a lei scappate fino alla cameretta (anche se Jill si separa da voi durante la strada, la ritroverete in questa stanza), per tornare all'ingresso. Nel momento in cui passerete dal quarto al secondo corridoio, vi accorgerete che questo è stato ripopolato da due mutanti, e anche il primo corridoio contiene tre nuovi zombie, fate quindi piazza pulita per l'ultima volta. Dall'ingresso entrate nel settimo corridoio dall'uscita di emergenza, che troverete aperta. Percorrete il corridoio fino in fondo, prendete la batteria e infilatela nel vano prima dell'ultimo cancello, per poterlo aprire. Dopo che anche Rebecca vi avrà raggiunto, e insieme a Jill vi coprirà le spalle dai mostri che stanno arrivando dietro di voi, passate dal cancello per arrivare nell'[illegible]. Raccogliete il bengala dalla scatola alla vostra destra, usatelo per richiamare l'elicottero e affrontate per l'ultima volta il redivivo Tyrant, che sbucherà nel bel mezzo dello spiazzo di atterraggio, distruggendo il pavimento dal locale sottostante. Sparategli finché dall'elicottero non lasceranno cadere il lanciamissili, correte ad afferrarlo e usatelo per finire l'essere. Se tutto vi è riuscito alla perfezione assisterete alla sequenza che chiude il gioco, e otterrete un salvataggio che vi permetterà di ricominciare l'avventura con una chiave speciale nel vostro bagaglio personale. Usatela per aprire la porta che c'è nella [illegible], e entrate nel [illegible]. Qui avrete la possibilità di cambiarvi d'abito, selezionando l'ultimo dei vestiti e rispondendo sì alla domanda di mettervelo. Fatto questo proseguirete l'esplorazione della villa in giubbotto di pelle e pantaloni color beige.

RANDOM

FIFA INTERNAT. SOCCER '96

PER INSERIRE ULTERIORI OPZIONI SEGRETE

Il mese scorso abbiamo pubblicato qualche opzione segreta, completiamo l'opera riportando anche tutte le altre di cui siamo a conoscenza. Iniziare una partita, mettere in pausa e selezionare "Options". A questo punto effettuare una o più delle sequenze riportate qui sotto, si dovrebbe sentire un "Click". Ora, selezionare "Resume Game", e mettere nuovamente in pausa. Posizionarsi su "Options" e premere QUADRATO (PSX) o A (Saturn). Se tutto ha funzionato dovrebbero apparire nuove opzioni.

Sequenze PlayStation:
1) TRIANGOLO, QUADRATO, X, TRIANGOLO, X, X.
2) TRIANGOLO, QUADRATO e 8 volte TRIANGOLO.
3) 5 volte QUADRATO e 5 volte TRIANGOLO.
4) 5 volte QUADRATO, TRIANGOLO, X.
5) 5 volte TRIANGOLO, X, TRIANGOLO.
6) QUADRATO, TRIANGOLO, X, QUADRATO, TRIANGOLO, X.
7) QUADRATO, TRIANGOLO, X, QUADRATO, TRIANGOLO, TRIANGOLO, X, TRIANGOLO.
8) QUADRATO, TRIANGOLO, X, QUADRATO, 2 volte TRIANGOLO, 2 volte X.
9) QUADRATO, TRIANGOLO, X, QUADRATO, 3 volte TRIANGOLO, QUADRATO.
10) QUADRATO, TRIANGOLO, X, QUADRATO, 3 volte TRIANGOLO, X.
11) QUADRATO, TRIANGOLO, X, QUADRATO, 2 volte TRIANGOLO, X, QUADRATO.
12) QUADRATO, TRIANGOLO, X, QUADRATO, 4 volte TRIANGOLO.

Sequenze Saturn:
1) Z, A, Z, B, B.
2) Z, A, 8 volte Z.
3) 5 volte A, 5 volte Z.
4) 5 volte A, Z, B.
5) 5 volte Z, B, Z.
6) A, Z, B, A, Z, B.

RIDGE RACER REVOLUTION

BUGGY MODE

Per poter giocare con delle versioni rimpicciolite di tutte le macchine bisogna "semplicemente" completare *Galaga '88*, il gioco iniziale, distruggendo le 40 astronavi con soli 40 colpi. Per rendere più facili le cose, durante il caricamento iniziale, premere uno dopo l'altro e tenere premuti i seguenti tatsti: L1, R1, TRIANGOLO, SELECT, DESTRA. A questo punto muovere l'astronave per distruggere con il laser a ricerca tutte le astronavi.

VIRTUA COP

GUN SELECT

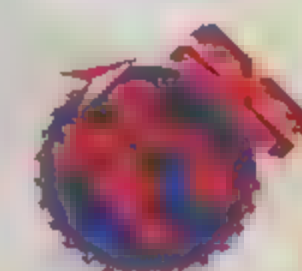
Quando appare il logo SEGA, tener premuto C e premere SU, GIÙ, SINISTRA, DESTRA. Quindi, nella schermata dei titoli, tener premuto C e premere GIÙ, SU, DESTRA, SINISTRA, SU, SU, SINISTRA, DESTRA. Andare nello schermo delle opzioni e attivare il "Gun Select". Durante il gioco mettere in pausa e ricaricare la pistola per ottenere armi differenti.

MIRROR MODE

Nello schermo di selezione dello STAGE: SPARARE, RICARICARE, SPARARE, SPARARE, SPARARE, RICARICARE, RICARICARE, SPARARE.

RANKING MODE

Quando appare il logo Sega, tenere premuto C e premere SU, GIÙ, SINISTRA, DESTRA.

DOOM

PER ACCEDERE A LIVELLI SEGRETI

Pare che le password pubblicate il mese scorso non funzionino. Cerchiamo, allora, di rimediare.

FORTRESS OF MYSTERY
HCCJT75179
CKHDP33X35
1XY!PCKNTR

THE MARSHES
HJJCL68W64
THYFL3S2YY
WVX07TT0TR
NMLCJSGXZ1

THE MANSION
0K2V4NQBNL
NOCL1P1N22
XDV29SRKRT
YCW1!QQJQS

CLUB DOOM
HKKBM57V53
JCGDNEFL556
644YL1Q9GJ

CLUB DOOM 2
7L3!266DJK

TOSHINDEN 2

PER GIOCARE SENZA BARRE

Se pensate che le barre di energia e il tempo siano inutili, durante l'incontro mettete in pausa e, tenendo premuto CERCHIO, TRIANGOLO, QUADRATO e X, premete due volte SELECT.

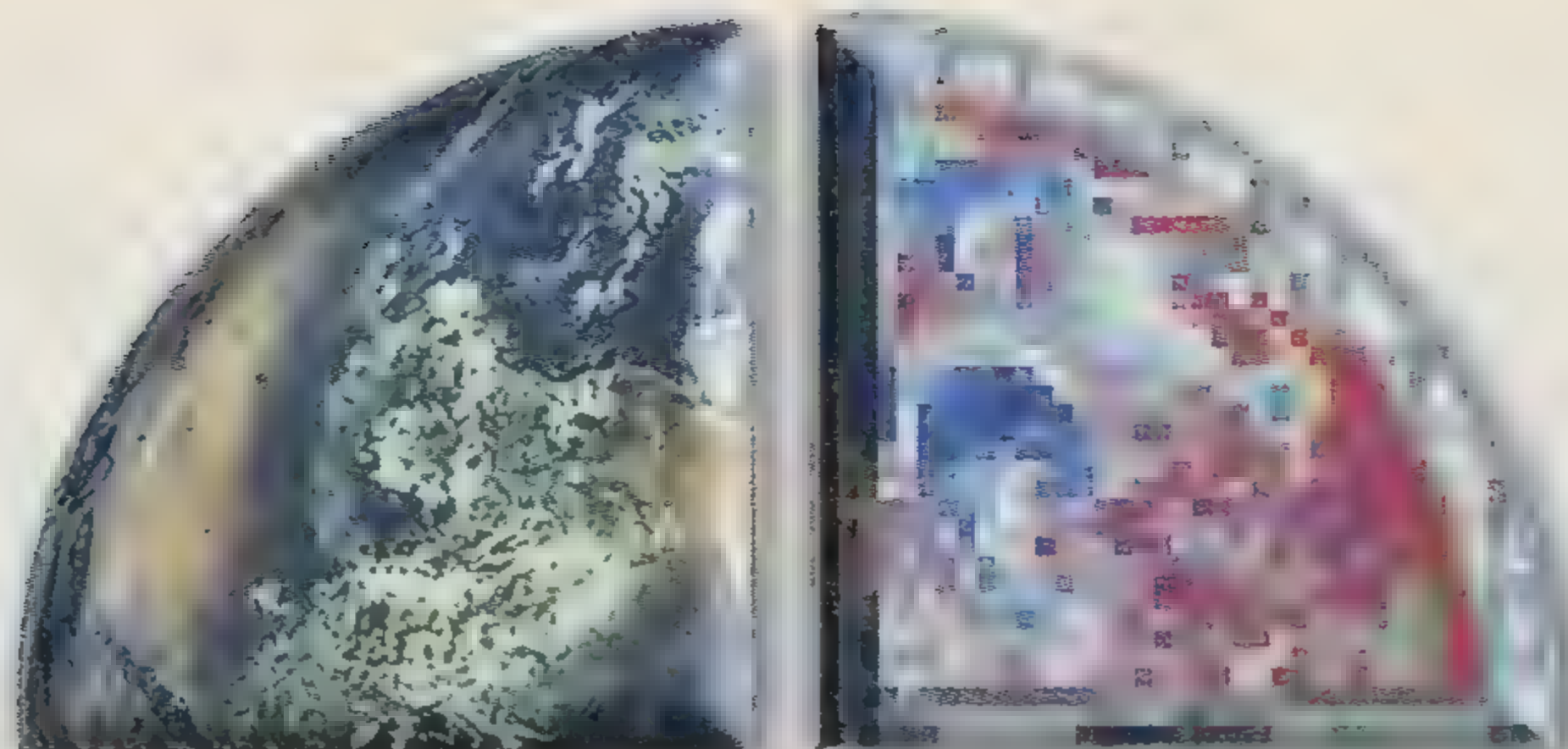
WORLD GAMES

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536 / 88.33.51

Contattateci per titoli non in **listino** !!!

Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames

originali da U S A e J A P

ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

WORLD GAMES

MEGADRIVE

Titolo	Versione	Prezzo
3 D BALL Z	PAL	49000
AGASSI	PAL	39.000
ALIEN 3	PAL	59000
BARKLEY SHUT UP AND JAM 2	USA	99.000
BASS MASTERS CLASSIC	USA	109,000
BATMAN FOREVER	PAL	99,000
BATMAN RETURNS	JAP	49.000
BIG HURT BASEBALL	PAL	99.000
BONANZA BROS	PAL	29000
COMBAT CARS	PAL	49,000
COMIX ZONE	PAL	99,000
CRASH DUMMIES	PAL	69,000
CUT THROAD ISLAND	PAL	119,000
CYBORG JUSTICE	PAL	19,000
DAFFY DUCK IN HOOLIWOOD	PAL	89,000
DEMOLITION MAN	PAL	89,000
DESERT DEMOLITION	PAL	109,000
DJ BOY	PAL	39,000
DONALD IN MAUI MALLARD	PAL	99,000
EARTH WORM JIM	PAL	89,000
ECCO THE TIDES OF TIME	PAL	49,000
EXO SQUAD	USA	99,000
F-117 NIGHT STORM	USA	79,000
FATAL FURY 2	JAP	79,000
FEVER PITCH SOCCER	PAL	79,000
FIFA SOCCER 96	PAL	125,000
FIGHTING MASTERS	JAP	49,000
FOREMAN FOR REAL	PAL	69,000
FRANKEISTEIN	USA	69,000
GARFIELD	PAL	99,000
GOLDEN AXE II	PAL	39,000
GUNSTAR HEROES	JAP	49,000
HOKUTO NO KEN	JAP	89,000
HUMANS	PAL	39,000
INT. TUOR TENNIS	PAL	89,000
INTERNAT.SUPERSTAR SOCCER DX	PAL	129000
IZZY'S QUEST	PAL	99,000
JEWEL MASTER	PAL	39,000
JUDGE DREDD	PAL	99,000
KAWASAKI SUPERBIKES	PAL	109,000
LEMMINGS THE TRIBES 2	PAL	59,000
LIGHT CRUSADER	PAL	99,000
M-1 ABRAMS BATTLE TANK	PAL	39,000
MADDEN NFL 96	PAL	119,000
MARSUPILAMI	PAL	89,000
MARVEL LAND	JAP	59,000
MERCS	PAL	29,000
MICRO MACHINES T.T. 96	PAL	99,000
MORTAL KOMBAT 3	PAL	119,000
MUSHA	USA	39,000
NBA ACTION' 94	USA	49,000
NBA ACTION '95	PAL	89,000
NBA JAM	JAP	39000
NBA JAM T.E.	PAL	89,000
NBA LIVE 96	PAL	129,000
NHL 95	PAL	69,000
PGA TOUR 96	PAL	119,000
PINK GOES TO HOLLYWOOD	USA	49,000
PITFALL	PAL	69,000
POCAHONTAS	USA	119,000
POPULUS	PAL	39,000
POWER RANGERS THE MOVIE	USA	129,000
PRIMAL RAGE	PAL	99,000
RENT A HERO	JAP	29,000
REVOLUTION X	PAL	119,000
RISTAR	PAL	49000
RYAN GIGGS	PAL	59,000
SAILOR MOON	JAP	89,000
SAMPRAS TENNIS 96	PAL	89,000
SOLEIL	PAL	99,000
SONIC & KNUKCLES	PAL	79,000
SPOT GOES TO HOLLIWOOD	PAL	119,000
STAR TREK DEEP SPACE NICE	USA	99,000
STREET FIGHTER SPEC.CH. EDITION	JAP	79,000
STREETS OF RAGE	USA	49,000
SUPER SKIDMARKS	PAL	89,000
SUPER STREET FIGHETR II	JAP	99,000
SUPER STREET FIGHTER II	USA	89,000
SUPERMAN	USA	39,000
TAZ IN ESCAPE FROM MARS	PAL	79,000
THE LAWNMOWER MAN	PAL	29,000
THE LION KING	PAL	109,000
THE PAGEMASTER	PAL	79,000
THE PUNISHER	USA	89,000
THUNDER FORCE 2	PAL	59,000
TOE JAM & EARL	JAP	39,000
TOPOLINO MANIA	PAL	69,000
TOTAL FOOTBALL	PAL	99,000
TOUGHMAN CONTEST	PAL	69,000
ULTIMATE SOCCER	PAL	49,000
URBAN STRIKE	PAL	79000
VECTOR MAN	PAL	99,000
VR TROOPERS	PAL	129,000
WARLOCK	PAL	89,000
WF ROYAL RUMBLE	PAL	49,000
WINTER OLYMPICS	PAL	49.000
WONDER BOY 3	JAP	39,000
WONDER BOY 5	JAP	49,000
WORLD CUP USA 94	PAL	49,000
XENON 2	PAL	39,000
YOGI BEAR	PAL	89,000

SUPERNINTENDO

Titolo	Versione	Prezzo
90' MINUTES	PAL	129000
ACTRAISER 2	USA	39000
ADDAMS FAMILY VALUE	PAL	79000
AERO THE ACROBAT II	PAL	69000
ALIEN VS PREDATOR	JAP	49000
ANIMANIACS	PAL	89000
BALL Z 3D	USA	39000
BATTLETECH	JAP	39000
BIG SKY TROOPER	PAL	69000
BIOMETAL	JAP	39000
BOOGERMAN	PAL	119000
BREAKTRUE	PAL	39000
BREATH OF FIRE II	USA	139000
BRETT HULL HOCKEY	PAL	49000
BRUTAL	PAL	39000
BUBSY	USA	59000
BUGS BUNNY RABBIT RAMP	PAL	79000
BUSTS LOOSE TINY TOON	USA	59000
CALIFORNIA GAMES II	USA	59000
CAPTAIN COMMANDO	PAL	69000
CAPTAIN NOVOLIN	USA	29000
CASTELVANIA VAMPIRE KISS	PAL	129000
CHRONO TRIGGER	USA	139000
CLAY FIGHTER II	PAL	79000
COLLEGE SLAM	USA	129000
COOL WORLD	USA	39000
COSMO POLICE GALVAN II	JAP	39000
DEMOLITION MAN	PAL	89000
DIRT TRAX FX	USA	119000
DONALD DUCK MAUI MAILL	PAL	135000
DONKEY KONG 2	PAL	135000
DOOM	USA	129000
DOOMSDAY WARRIOR	USA	39000
DRACULA	USA	49000
EARTHWORM JIM 2	PAL	109000
F1-ROC 2	USA	109000
FATAL FURY 3 (BAT. DESTI.)	JAP	39000
FEVER PITCH SOCCER	PAL	69000
FIFA SOCCER 96	PAL	129000
FINAL FANTASY II	USA	125000
FINAL FANTASY III	USA	145000
FINAL FIGHT II	JAP	69000
FINAL FIGHT III	USA	125000
FIRST SAMURAI	JAP	29000
FULL THROTTLE	USA	59000
FUN'N GAMES	PAL	49000
GEMFIRE	USA	29000
GRADIUS III	JAP	49000
HAGANE THE FINAL CONFL.	PAL	89000
HARLEY'S ADVENTURE	USA	39000
HOME ALONE 2	USA	49000
HUMAN GRAND PRIX III	JAP	89000
HURRICANES	PAL	59000
HYPER V-BALL	USA	89000
ILLUSION OF TIME	PAL	89000
INT. S. STAR SOCC. DEL	PAL	125000
INT. S. STAR SOCC. DEL	USA	125000
IZZY'S QUEST	USA	89000
J SUPER SOCCER '95	JAP	99000
JUNGLE STRIKE	PAL	89000
KILLER INSTINCT	PAL	85000
KIRBY'S DREAM COURSE	PAL	49000
LEGEND	PAL	59000
LEMMINGS THE TRIBES	PAL	69000
LIBERTY OF DEATH	USA	119000
LORD OF DARKNESS	USA	89000
MADDEN 96	USA	139000
MAGA MAN 7	USA	129000
MANCHE. UNIT. CHAM. SOCC.	PAL	89000
MAXIMUM CARNAGE	PAL	99000
MECHWARRIOR 3050	USA	99000
MEGA MAN X 2	PAL	109000
MEGA MAN X 3	PAL	129000
MICKEY & MINNIE	PAL	109000
MICRO MACHINES 2 TURBO	PAL	109000
MONDAY NIGHT FOOTBALL	USA	89000
MORTAL KOMBAT 3	PAL	129000
MUSCLE BOMBER	JAP	59000
MUSYA	USA	29000
NBA ALL STAR CHALLENGE	USA	29000
NBA GIVE'N GO	PAL	139000
NBA JAM	USA	59000
NBA JAM T.E.	PAL	89000
NBA LIVE 95	USA	89000
NBA LIVE 96	USA	119000
NOSFERATU	JAP	89000
OGRE BATTLE	USA	99000
PARODIUS	JAP	59000
PHANTOM 2040	PAL	69000
PILOTWINGS	JAP	29000
PINOCCHIO	PAL	139000
POP'N TWINBEE	PAL	69000
POPULOUS	USA	69000
PORKY PIG'S	USA	99000
POWER ATHLETE	JAP	39000
POWER DRIVE	PAL	79000
POWER INSTINCT	USA	79000
PRIMAL RAGE	PAL	79900
PRIME GOAL 2	JAP	99000
PRIME GOAL 3	JAP	109000
PRO SOCCER	JAP	39000
PUZZLE BOBBLE	USA	89000
REAL MONSTERS	PAL	109000
ROAD RUNNER'S V. RALLY	USA	69000
ROBOCOP VS TERMINATOR	PAL	59000
RUSHING BEAT	JAP	39000
RYAN GIGGS SOCCER	PAL	59000
SAILORMOON	PAL	89000
SCOOBY DOO MYSTERY	USA	119000
SECRET OF EVERMORE	USA	139000
SEPARATION ANXIETY (SPIDERMAN)	PAL	139000
SKULLJAGGER	USA	39000
SOCCER KID	PAL	69000
SOCCER SHOTOUT	PAL	89000
SONIC BLAST MAN	JAP	39000
SPACE MEGAFORCE	USA	49000
SPARKSTER	USA	69000
SPAWN	PAL	129000
SPEED RACER	USA	79000
SPEEDY GONZALES	USA	99000
SPIDER MAN X-MEN	USA	89000
STAR TREK DEEP S. NINE	USA	79000
STAR TREK THE NEXT GEN.	USA	79000
STARGATE	PAL	89000
STREET FIGHTER II TURBO	JAP	59000
STREET HOKEY' 95	USA	79000
STREET RACER	PAL	99000
STUNT RACE FX	PAL	59000
SUPER BOMBARMAN II	PAL	79000
SUPER BOMBERMAN 3	PAL	119000
SUPER DINOSAURS	JAP	39000
SUPER E.D.F.	JAP	39000
SUPER FIRE III PROWRES	JAP	39000
SUPER LINEARBALL	JAP	39000
SUPER MARIO ALL STARS	PAL	89000
SUPER MARIO KART	PAL	99000
SUPER MARIO RPG	JAP	129000
SUPER METROID	PAL	59000
SUPER R-TYPE III	JAP	49000
SUPER RETURN OF THE JEDI	PAL	89000
SUPER SMASH T.V.	PAL	39000
SUPER STREET FIGHTER II	USA	89000
SUPER WRESLTE MANIA	USA	59000
TECMO SECRET THE STARS	USA	109000
TECMO SUPER BASEBALL	USA	89000
TECMO SUPER BOWL	USA	89000
TETRIS & DR. MARIO	PAL	99000
THE BRAINIES	PAL	49000
THE FINTSTONES 2	JAP	89000
THE IGNITION FACTOR	USA	79000
THE KING OF RALLY	JAP	69000
THE LION KING	USA	99000
THE MAGICAL QUEST	USA	79000
THE PIRATES OF DARK W.	PAL	49000
THE ROCKETEER	USA	39000
THE TERMINATOR	USA	59000
THEME PARK	PAL	109000
THUNDER SPIRIT	JAP	49000
TIN TIN AU TIBET	PAL	139000
TOP GEAR 3000	USA	89000
TOPOLINO MANIA	PAL	69000
TOY STORY	USA	145000
TRUE LIES	PAL	89000
URBAN STRIKE	PAL	109000
VORTEX	PAL	49000
WATER WORLD	PAL	129000
WILD CATS	USA	139000
WORLD MASTERS GOLF	PAL	119000
WORLDTRIS	USA	49000
WRESTLE MANIA ARCADE G.	PAL	99000
X-KALIBER 2097	PAL	49000
YOSHI'S ISLAND	PAL	135000
ZERO THE KAMIKAZE	PAL	89000
ZICO SOCCER	JAP	29000
ZOMBIES	PAL	49000
ADATTATORE SFX2		35000
VOLANTE DIGITALE		59000

SONY PLAYSTATION

Titolo	Versione	Prezzo
3D LEMMINGS	PAL	89,000
ACE COMBAT	JAP	69,000
ACTUA SOCCER	PAL	99,000
AGILE WARRIOR F-111X	USA	69,000
ALIEN TRILOGY	PAL	119,000
ALONE IN THE DARK 2	PAL	119,000
BATTLE ARENA TOSHINDEN	PAL	109,000
BOXER'S ROAD	JAP	69,000
CRITICOM	PAL	99,000
CYBER SLED	JAP	69,000
DARKSTALKER	JAP	149,000
DEFCON 5	PAL	99,000
DESTRUCTION DERBY	PAL	109,000
DOOM	PAL	109,000
ESPN 2 EXTREME GAMES	PAL	109,000
FIFA SOCCER 96	PAL	119,000
FIRESTORM THUNDERHAWK 2	PAL	99,000
GOAL STORM	PAL	99,000
HI-OCTANE	PAL	89,000
JOHNNY BAZOOKATONE	PAL	89,000
JUPITER STRIKE	PAL	89,000
KRAZY IVAN	PAL	109,000
LOADED	PAL	109,000
LONE SOLDIER	PAL	109,000
MADDEN NFL 96	PAL	119,000
METAL JACKET	JAP	89,000
MICKEY MANIA	PAL	99,000
MORTAL KOMBAT 3	PAL	119,000
NBA IN THE ZONE	PAL	109,000
NBA JAM T.E.	PAL	89,000
PGA TOUR 96	PAL	99,000
PUZZLE BUBBLE 2	JAP	149,000
RAPID RELOAD	PAL	89,000
RAYMAN	PAL	119,000
RESIDENT EVIL	USA	119,000
RIDGE RACER	PAL	119,000
RIDGE RACER	JAP	79,000
ROAD RASH	PAL	109000
SHOCK WAVE	PAL	109000
STREET FIGHTER REAL BATTLE	PAL	79,000
TEKKEN	PAL	119,000
TEKKEN 2	JAP	169,000
THEME PARK	PAL	89,000
TOTAL NBA	PAL	119,000
TWISTED METAL	PAL	109,000
WARHAWK	PAL	99,000
WF WRESTLE MANIA ARC. GAME	PAL	89.000
WIEWPOINT	PAL	109,000
WINNING ELEVEN	JAP	69,000
WIPE OUT	PAL	119,000
X-COM ENEMY UNKNOWN	PAL	89,000
VOLANTE + CAMBIO + PEDALIERA		169,000
SONY PLAYSTATION PAL		690,000

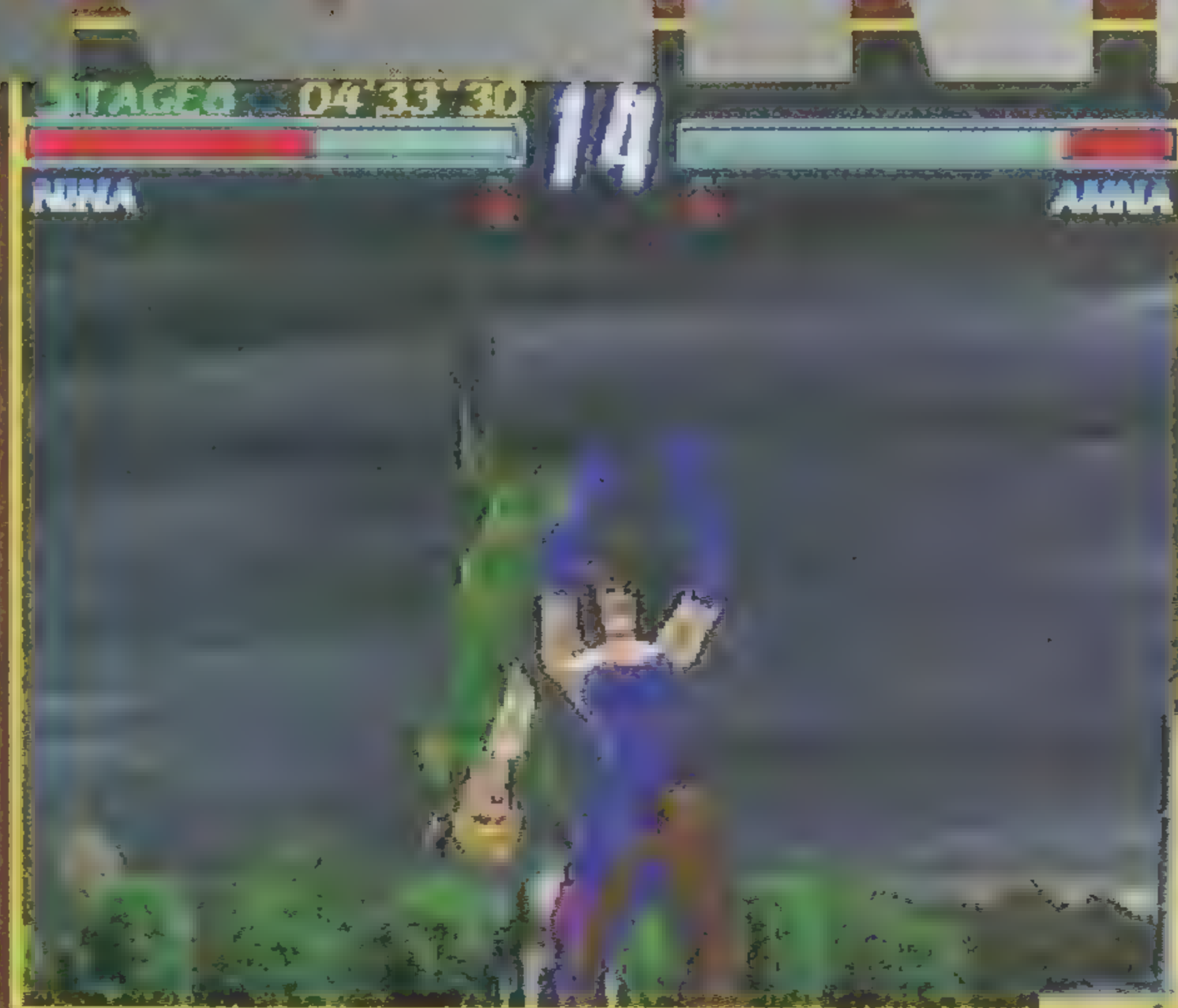
SATURN

Titolo	Versione	Prezzo
BLACK FIRE	USA	89,000
CLOCKWORK KNIGHT 2	JAP	99,000
CORPSE KILLER	USA	59,000
D	USA	109,000
DARK LEGEND	USA	89,000
DAYTONA USA	PAL	109,000
EARTHWORM JIM 2	USA	129,000
F1 CHALLENGE	PAL	119,000
FIFA SOCCER 96	PAL	109,000
GEX	USA	89,000
GUNBIRD	JAP	119,000
HANG ON GP 96	PAL	119,000
HAT TRICK HERO SOCCER	JAP	89,000
KING OF THE SPIRITS	JAP	129,000
MAGIC CARPET	PAL	119,000
NFL FULL CONTACT	USA	129,000
NFL QUARTERBACK	USA	128,000
POP'N TWIN BEE DELUXE	JAP	89,000
RACE DRIVIN	JAP	49,000
SEGA RALLY	PAL	129,000
SKELETON WARRIORS	USA	129,000
SLAM DUNK BASKET	JAP	59,000
STREET FIGHTER REAL BATTLE	JAP	59,000
STREET FIGHTER ZERO	JAP	119,000
THEME PARK	USA	69,000
TOSHINDEN S	JAP	109,000
VAMPIRE HUNTER	JAP	129,000
VICTORY GOAL	JAP	79,000
VICTORY GOAL 96	JAP	129,000
VIRTUA COP	PAL	109,000
VIRTUA COP + GUN	USA	169,000
VIRTUA FIGHTER 2	USA	129,000
VIRTUA FIGHTER 2	JAP	139,000
VIRTUA RACING	PAL	89,000
VIRTUAL VOLLEYBALL	JAP	59,000
WING ARMS	PAL	119,000
WINNING POST	USA	89,000
WIPE OUT	PAL	119,000
X-MEN	USA	129,000
SATURN USA		690,000
ADATTATORE SATURN		59,000
VOLANTE		139,000

Casa: NAMCO
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

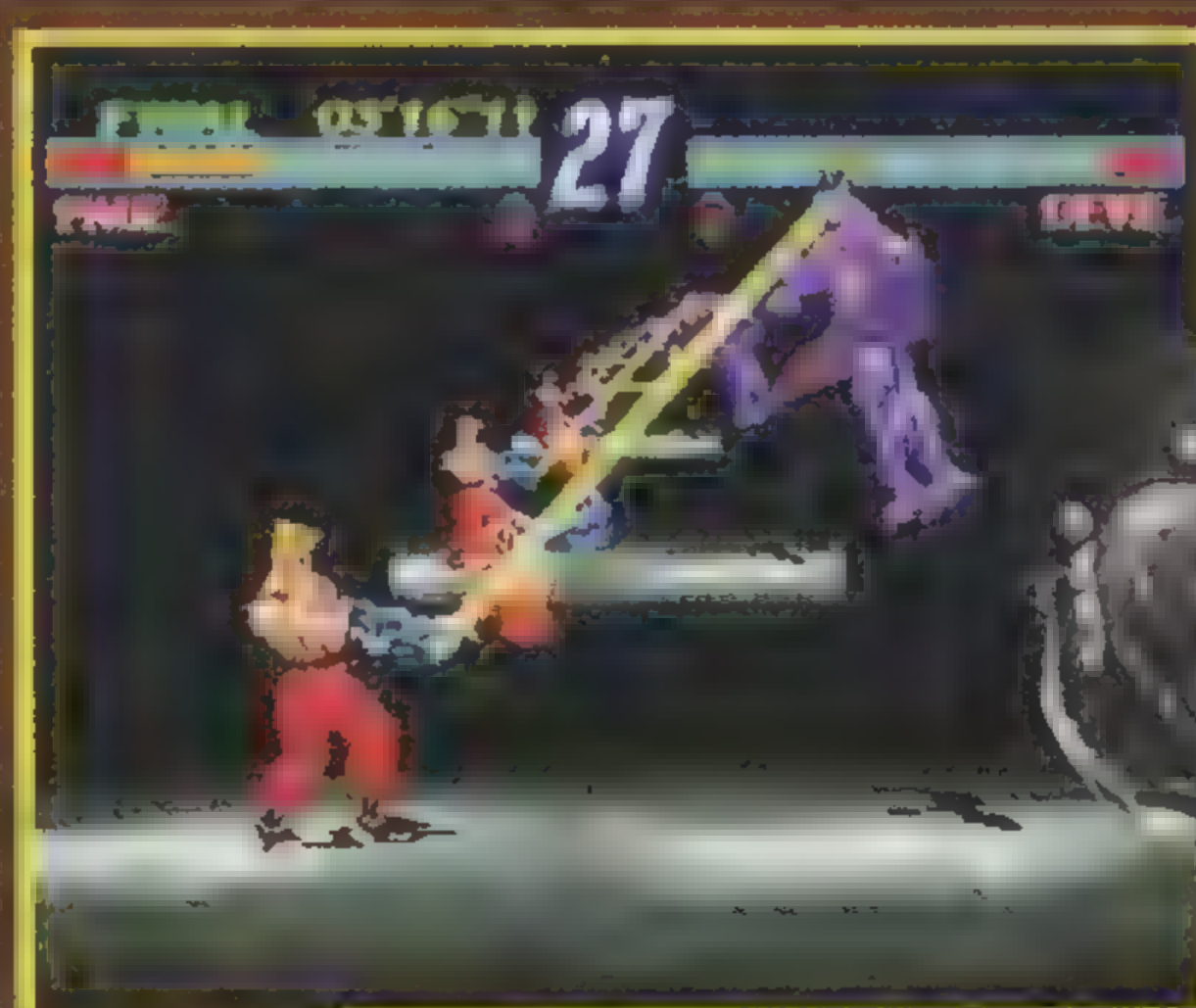
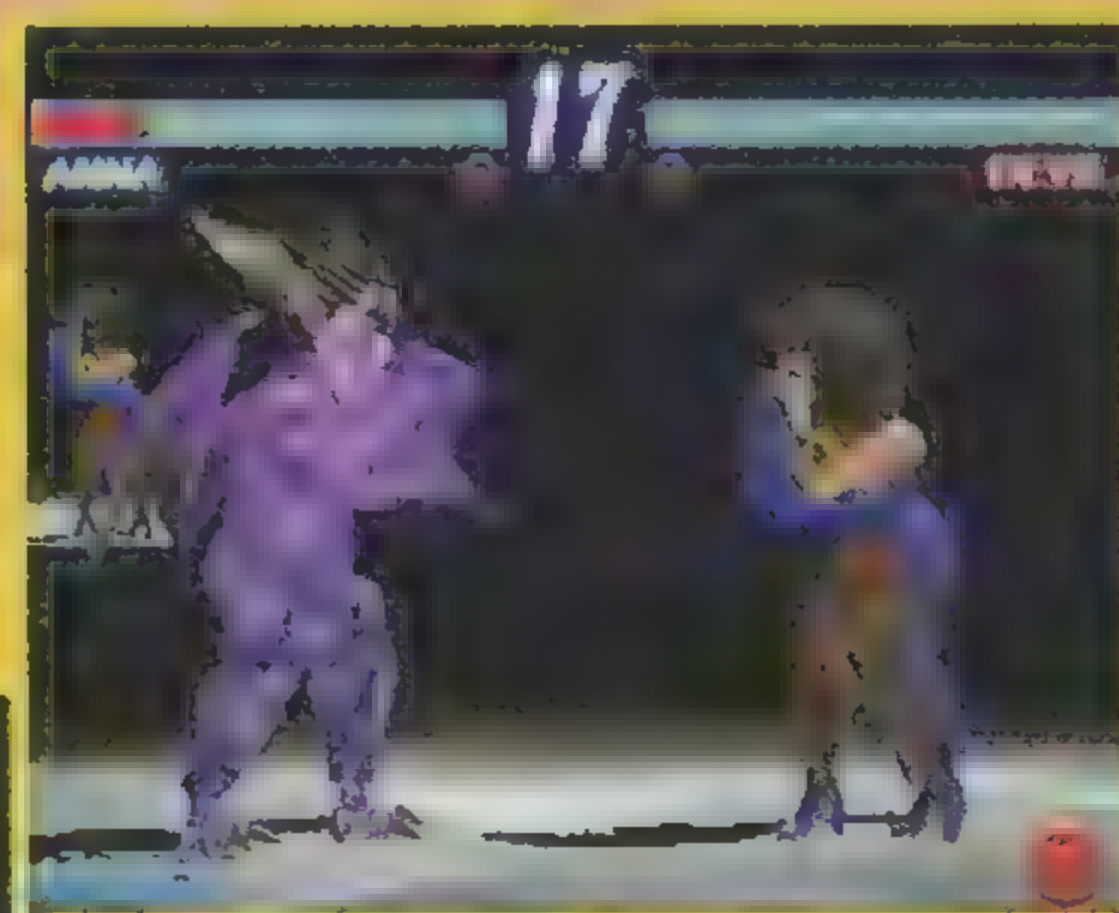
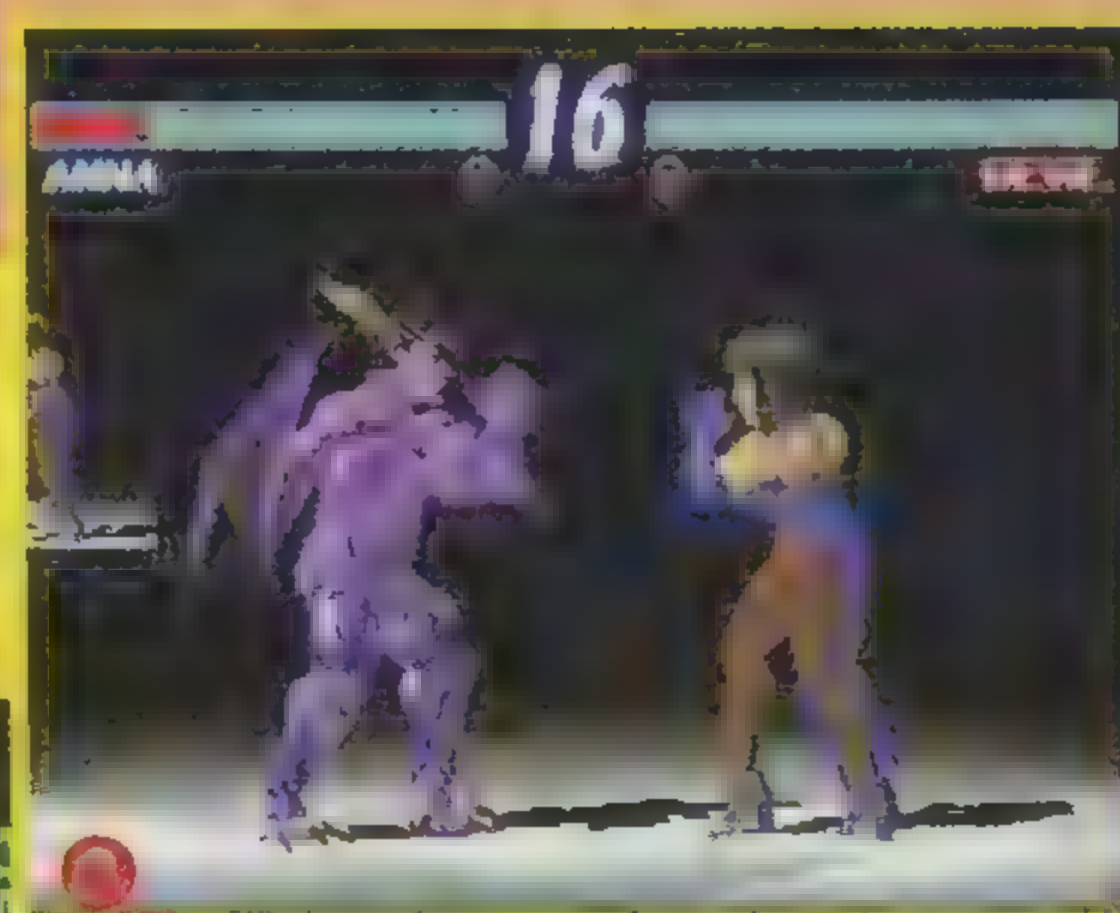
TEKKEN 2

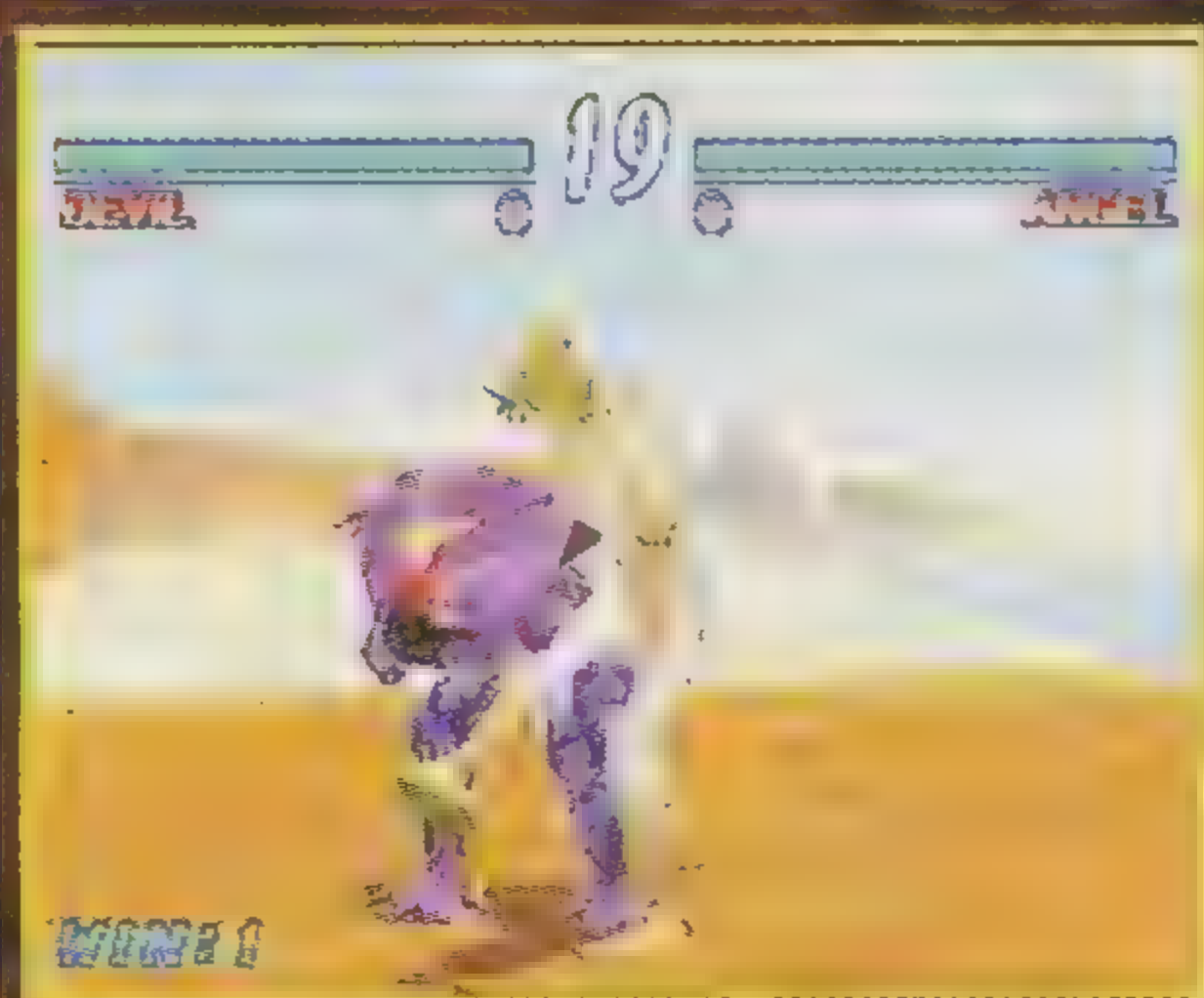
È strano notare come, a differenza di altri generi videoludici, i sequel dei picchiaduro raramente hanno qualcosa da invidiare ai loro predecessori. Solo per ricordare i casi più famosi, la cosa è successa con *Street Fighter* della Capcom e con *Virtua Fighter* della della Sega, questa volta è il turno di *Tekken* della Namco, e questo secondo episodio non fa altro che confermare questa tendenza.
Tekken 2 uscito in versione giapponese all'inizio di aprile, sulla scia del successo riscosso dal coin op nelle sale giochi di mezzo mondo, non solo migliora enormemente il suo predecessore, ma si pone a pieno diritto come IL picchiaduro del momento. Il gioco propone un'infinità di mosse per ogni lottatore, cosa che è ormai divenuta obbligatoria se un gioco di questo tipo pretende di poter avere un minimo di successo, e, come era accaduto nel primo *Tekken*, ai dieci personaggi inizialmente selezionabili se ne aggiungono altri 13, se consideriamo che Angel e Roger sono l'identico doppio, per quanto riguarda le mosse eseguibili, di Devil e Alex. Tutto questo garantisce una varietà difficilmente riscontrabile nel genere dei picchiaduro.
La grafica dei combattenti è stata completamente rifatta, rendendoli, a prima vista, leggermente cubettosi, ma confrontando la realizzazione del primo episodio ci si rende conto che la cosa non disturba affatto e rende gli

Con l'opzione Practice, è possibile provare le varie mosse e rendersi, effettivamente, conto del danno che infliggono

Nina e Anna continuano a condurre la loro piccola guerra in famiglia, tra le due non scorre buon sangue.

incontri ancora più picevoli da guardare. Chi ha giocato al primo *Tekken*, si ricorderà che i personaggi iniziali avevano tutti un finale, realizzato in full motion video, che raccontava un po' della loro storia, adesso anche tutti i personaggi nascosti hanno il loro "finale", che in alcuni casi, come in quello di Kazuya, è davvero spettacolare. Le vere innovazioni, comunque, non sono state grafiche. Sono state introdotte opzioni, o meglio sistemi di gioco e di allenamento che prima non esistevano. Il Practice Mode permette, di fronte a un avversario che non reagisce, di provare tutte le mosse del personaggio prescelto, con tanto di riferimento grafico per controllare esattamente i tasti pigiati, questo permette di provare tutte le mosse che si desiderano senza temere di fare fuori l'avversario

GRASSO È BELLO!

Anticipando, in maniera decisamente subdola, la nuova idea della Sega di produrre *Virtua Fighter Kids*, con i personaggi del famoso picchiaduro in stile "deformed", la Namco ha realizzato un trucco per variare l'aspetto di tutti e ventitre il combattenti di *Tekken 2*. Esistono tre scale per poter giocare, ❶ Normale; ❷ Grassottelli; ❸ Defomed. Per sapere come riuscire a giocare con i personaggi deformati, che, tra l'altro non rallentano minimamente durante il combattimento, andate a dare un'occhiata all'Help di questo mese.

Devil, con il suo raggio devastante, è un avversario davvero difficile...

Roger, un canguro che non ha nessuna voglia di farsi mettere i piedi in testa.

Angel contro Devil. Il duello ripropone l'eterna lotta tra il bene e il male.

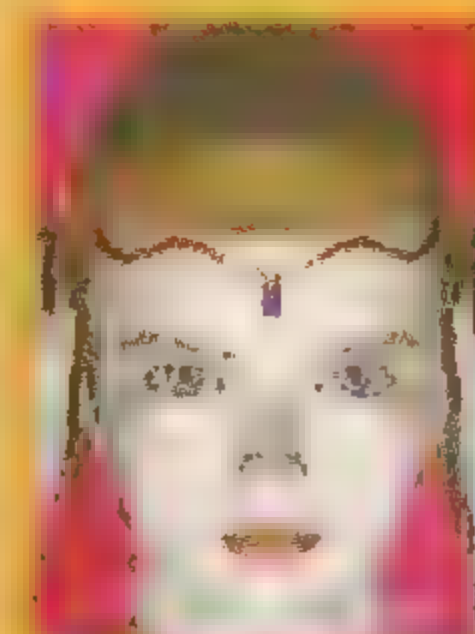
troppo velocemente, e rende difficile non ricordarsi mosse fatte a caso per vedere l'effetto sortito, tra l'altro, per ogni colpo andato a segno, viene indicata la percentuale di danno che viene tolta all'avversario.
Le altre possibilità sono quelle di cimentarsi in svariate modilità di gioco: dal Team Battle (in cui è possibile scegliere fino a otto lottatori per comporre la propria squadra), l'Attack Time, logicamente bisogna abbattere dove l'avversario nel minor tempo possibile e il Survival Mode. Per alcuni personaggi, tre dei primi dieci e due di quelli che si aggiungono in seguito, è stata inserita la possibilità di effettuare delle contromosse che permettono di trasformare i pericolosi attacchi degli avversari a proprio vantaggio, e questo vale anche per le super mosse che erano imparabili nel primo episodio. Abbiamo già detto che sono state aggiunte delle mosse per ogni vecchio personaggio, e oltre a questo, adesso esiste la possibilità di liberarsi dalle prese cosa sicuramente più pratica, e meno frustrante, che in precedenza.
L'unica cosa che è stata levata, anche se a dire il vero non è che se ne senta una grande mancanza, è il gioco iniziale in attesa del caricamento. Giravano voci che sarebbe potuto essere *Dig Dug*, ma sembra che alla Namco abbiamo deciso di non includerlo.
In definitiva, *Tekken 2* dimostra un salto di qualità impressionante e, anche se non arriva a essere, almeno graficamente, quello che rappresenta *Virtua Fighter 2* per Saturn, lo fa sia a livello visivo che a livello di giocabilità. Chiunque abbia apprezzato il primo non può in nessun modo lasciarsi fuggire questo secondo capitolo della saga di Heihaci e Kazuya. Un ultima cosa che deve essere aggiunta. Abbiamo già parlato di *Virtua Fighter Kids*, il nuovo picchiaduro

TALE PADRE TALE FIGLIO

1 ...2 ...e 3

La conclusione del gioco vede nuovamente protagonista Kazuya che, dopo aver sconfitto Devil, usa suo padre, Heihaci, come scudo contro il raggio del demone

UNA FACCIA UNA RAZZA

Tekken 2 **propone nuovi personaggi, sia nascosti che selezionabili sin dall'inizio del gioco. Nel primo caso rientrano Bruce, Baek, Devil (e la sua controparte Angel) e Roger, il canguro, e Alex, il piccolo dinosauro, portando così il totale di lottatori selezionabili, una volta portato a termine il gioco con tutti i personaggi, a 23, oppure a 25 se volete considerare Angel e Alex due personaggi distinti. Diamo dei brevi cenni su ognuno dei nuovi personaggi che colorano questa seconda puntata del gioco Namco, naturalmente, di personaggi come Heihaci non ne parliamo, perché saprete già tutto.**

ANGEL

DEVIL
Si potrebbe definire il lato oscuro della Forza, è la trasposizione malvagia di Kazuya. Dotato di ali e di un raggio devastante che lancia dagli occhi.

DEVIL

ANGEL
La parte buona di Devil, possiede le stesse mosse letali del demone, ma è molto più carina.

BRUCE
Può essere facilmente associato con un pugile di boxe orientale. È dotato di attacchi devastanti, sia con i pugni che con i piedi.

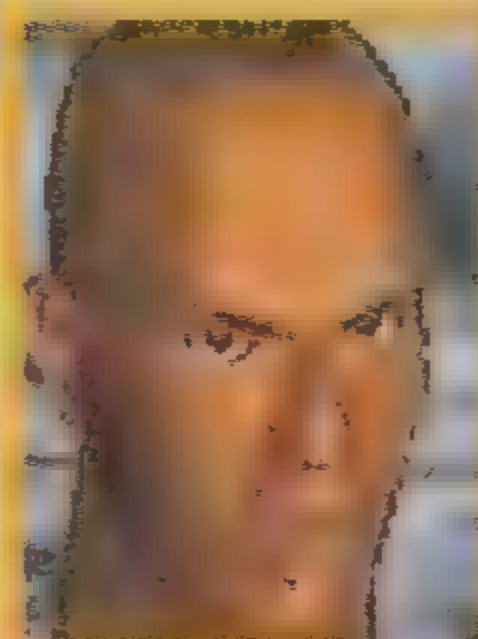
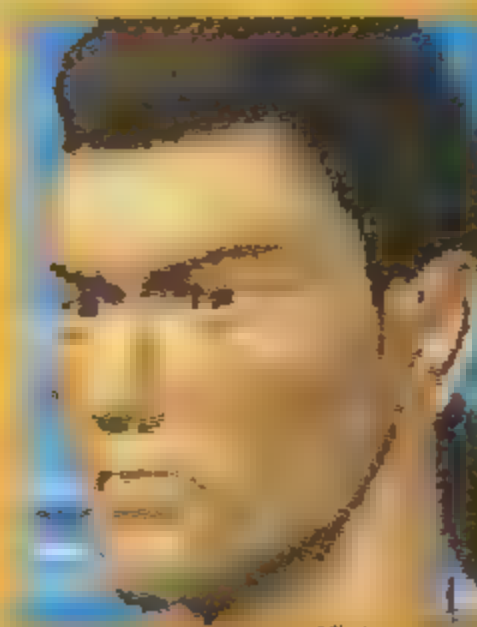
LEI

BAEK
Il tipico lottatore di judo, il suo passato è legato, in qualche modo alla sorte del padre che gli ha insegnato l'arte di combattere.

ROGER/ALEX
Sono i due animali del gruppo, uno è un canguro, mentre l'altro è un piccolo dinosauro. Le mosse a loro disposizione sono praticamente identiche.

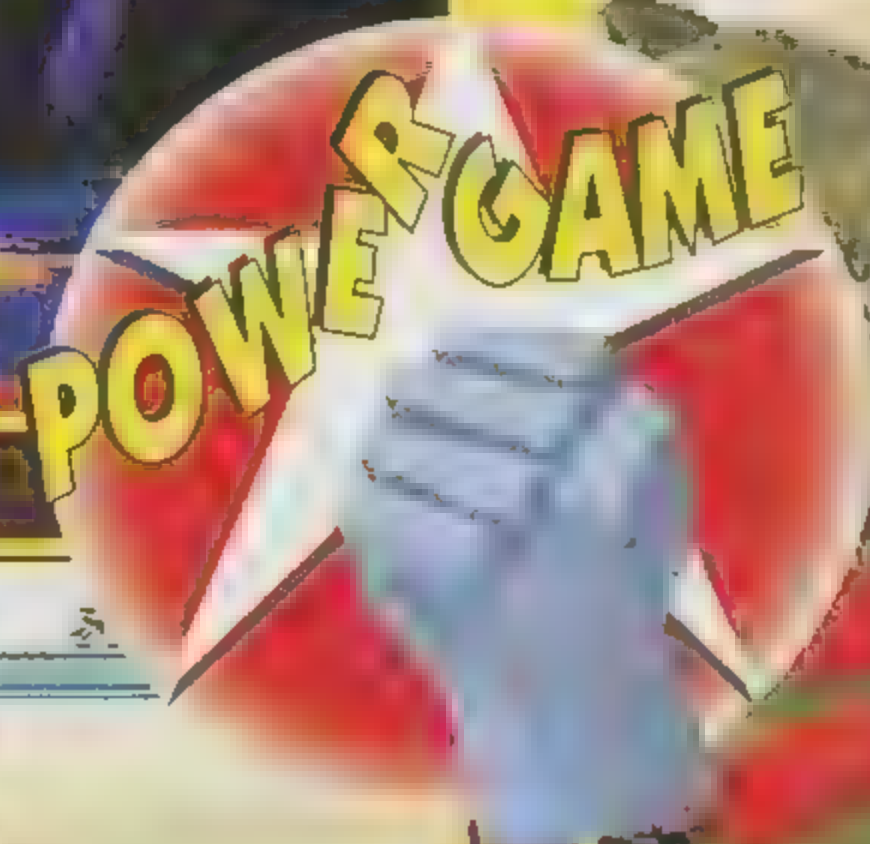
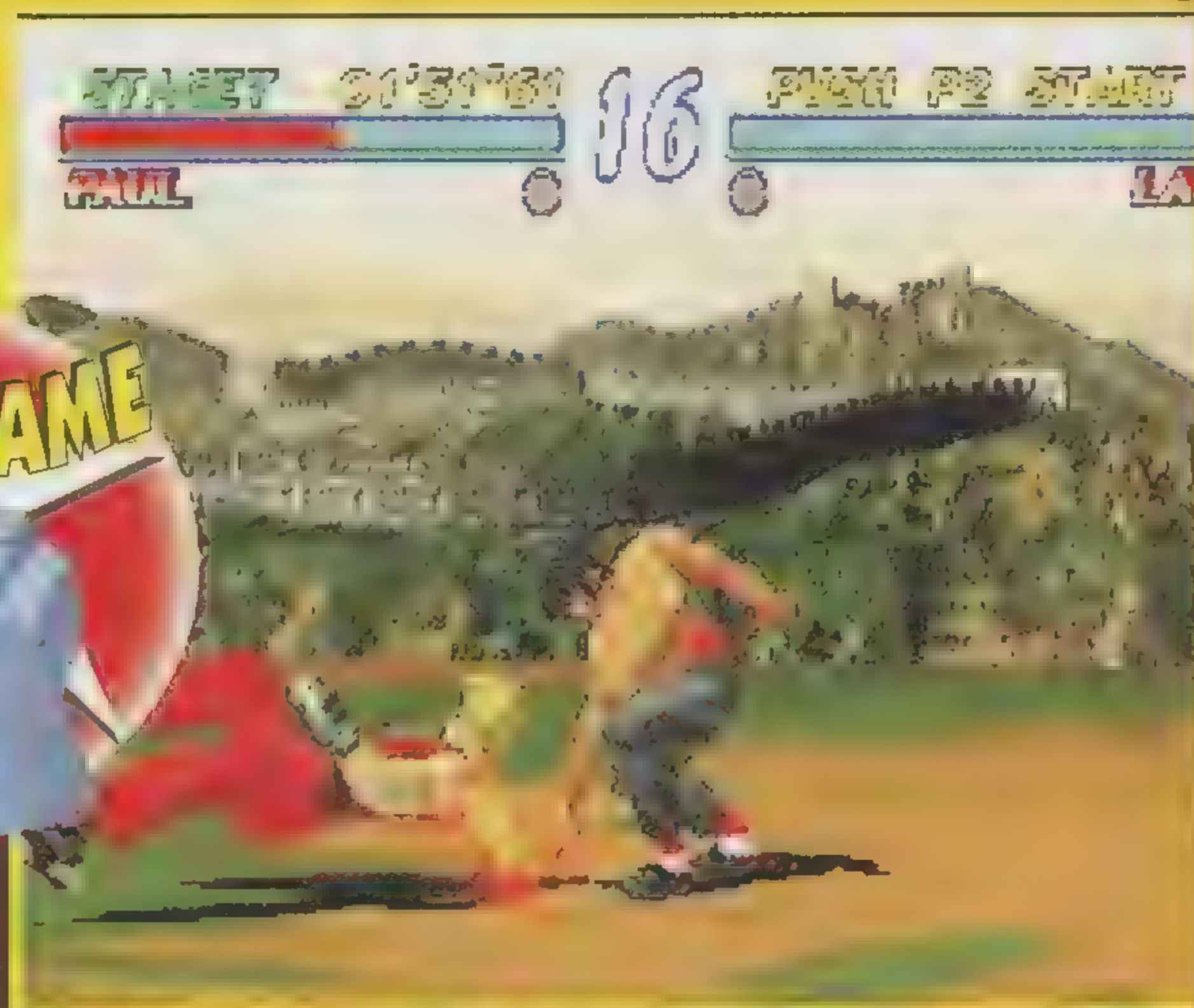
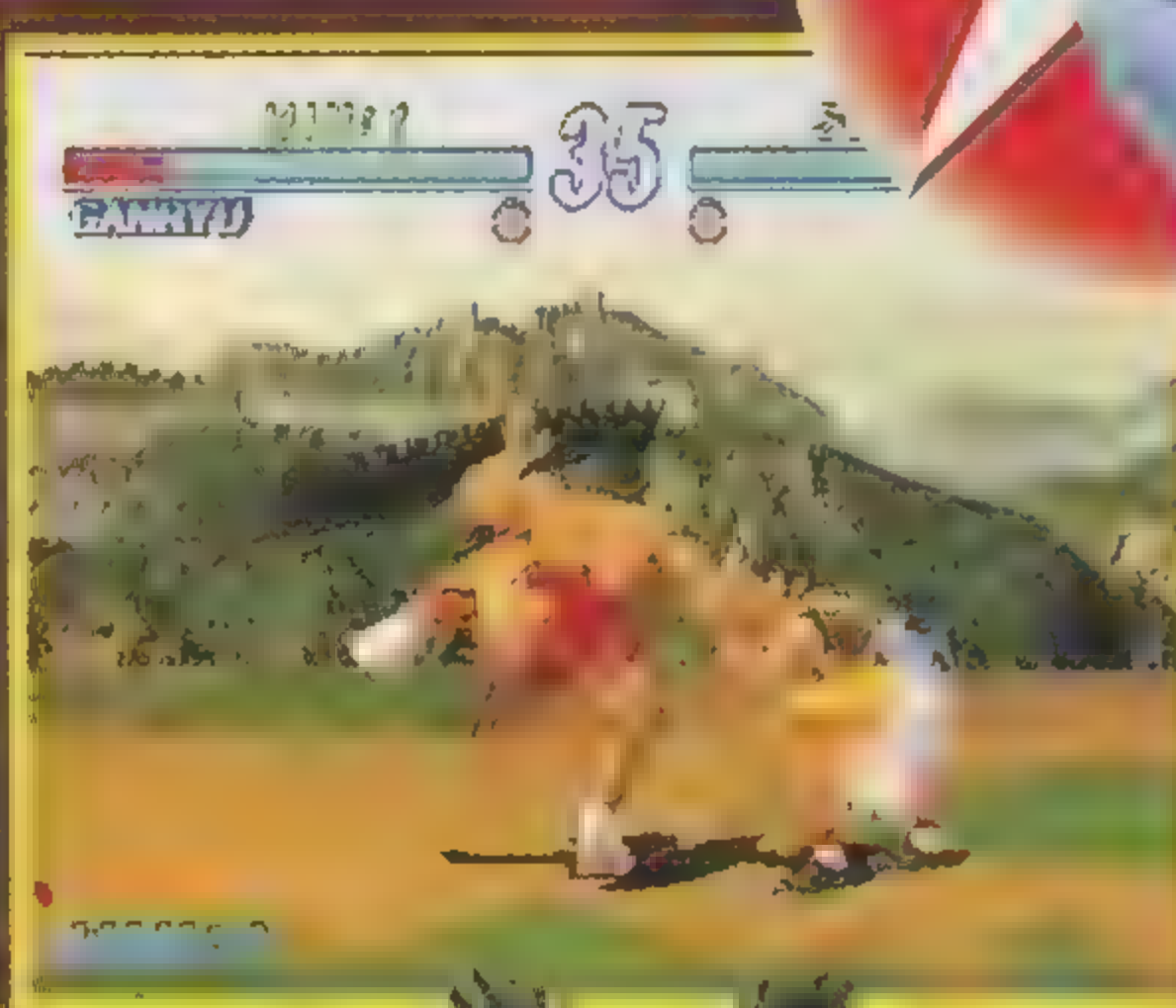
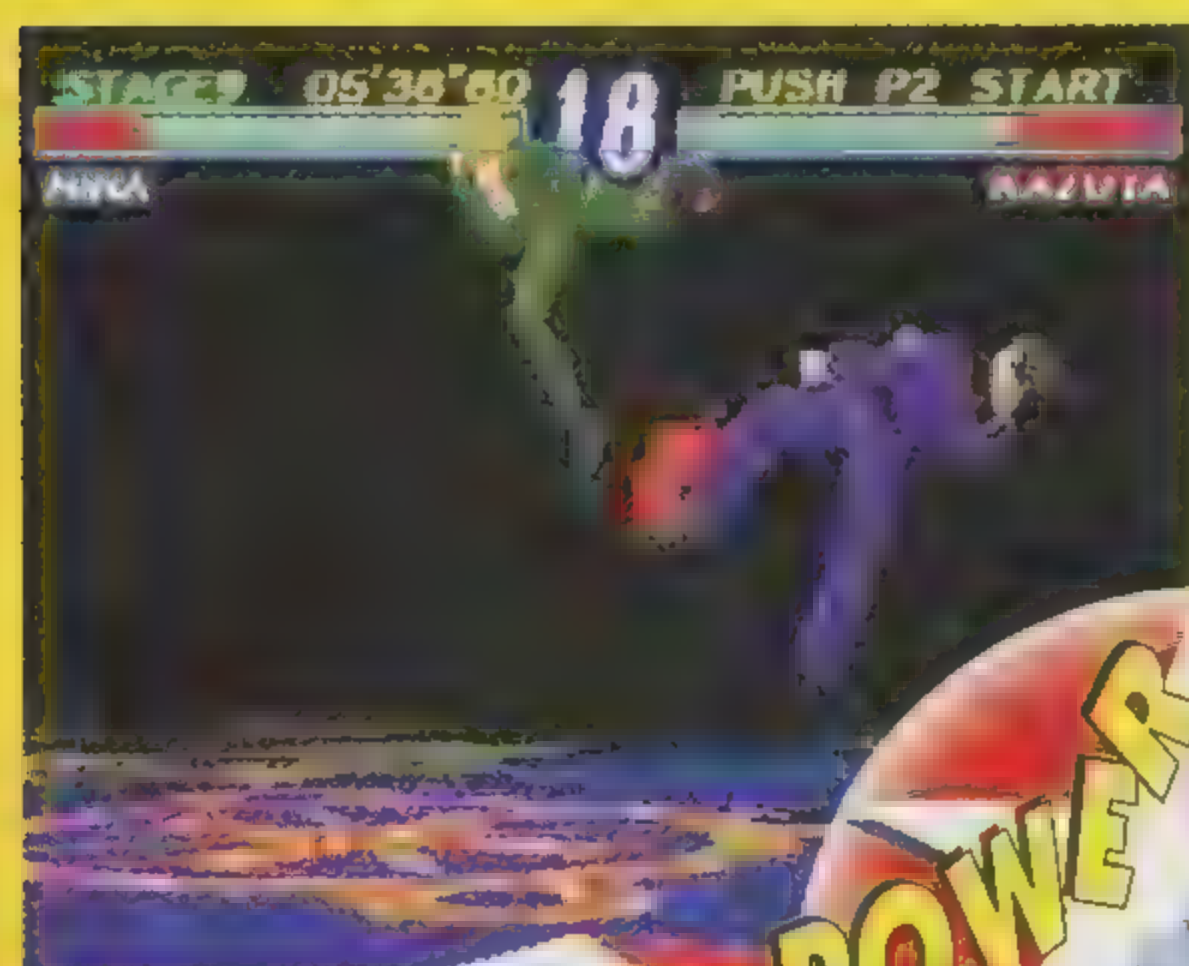
JUN

JUN
È una ragazza che ama la natura, contraccambiata dagli animali della foresta, ma sa benissimo mostrare gli artigli quando ce n'è bisogno.

LEI
Un altro maestro di arti marziali che ha sviluppato una tecnica da terra che gli permette, il più delle volte, di sorprendere gli avversari con una serie di calci.

LEIBRUCE

BAEK

della Sega che riprende i personaggi di *Virtua Fighter 2* e li deforma nel tipico stile dei manga giapponesi, questa volta la lotta tra Namco e Sega deve segnare un pìunto a favore della casa produttrice di *Tekken*, perché in *Tekken 2* sono già stati inseriti i personaggi deformati, per sapere come riuscire a renderli disponibili, andate di corsa alle pagine degli help. Non c'è che dire, casa Namco ha fatto davvero un lavoro coi fiocchi...

• *Random*

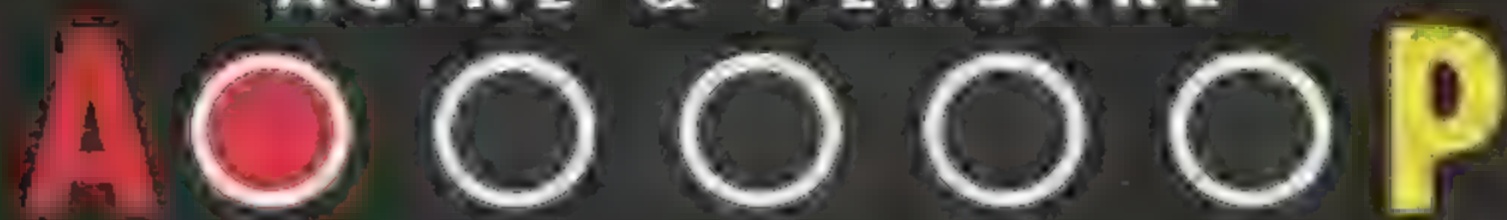
Si ringrazia Joystic Fun (MI)

Law e Paul, se non graficamente, non sono cambiati poi molto. Ognuno ha però delle nuove mosse a disposizione.

POWER GAME

TEKKEN 2

Credo che, anche se il genere dei picchiaduro non rientra quelli che vi appassionano profondamente, *Tekken 2* abbia delle qualità che vanno al di là del puro campanilismo videoludico. Il numero dei personaggi è elevatissimo, la realizzazione dei fondali è, il più delle volte, fantastica, la giocabilità raggiunge livelli dell'altro mondo e il numero di mosse disponibili sono realmente un'infinità. Non mi sento di dire che un titolo del genere non potrà essere in nessun modo superato, d'altronde è già stato detto in passato con il solo risultato di essere stati smentiti poco tempo dopo, ma sicuramente è uno di quei titoli che farà vendere delle PlayStation. La conversione del coin op è riuscita perfettamente, e già questo lo si può considerare notevole, anche se la scheda della PSX si basa sulla System 11 usata nel gioco da bar, in più i pregi di questo titolo sono infiniti, chiunque possiede una PlayStation dovrebbe averlo. E chi non ne ha una, beh, in questo caso, ci pensi su.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ (1-10): 10

Incredibilmente alta, moltissime mosse, un numero incredibile di lottatori, con i quali bbisogna affinare tecniche diverse, devo dire altro?

GRAFICA (1-10): 9

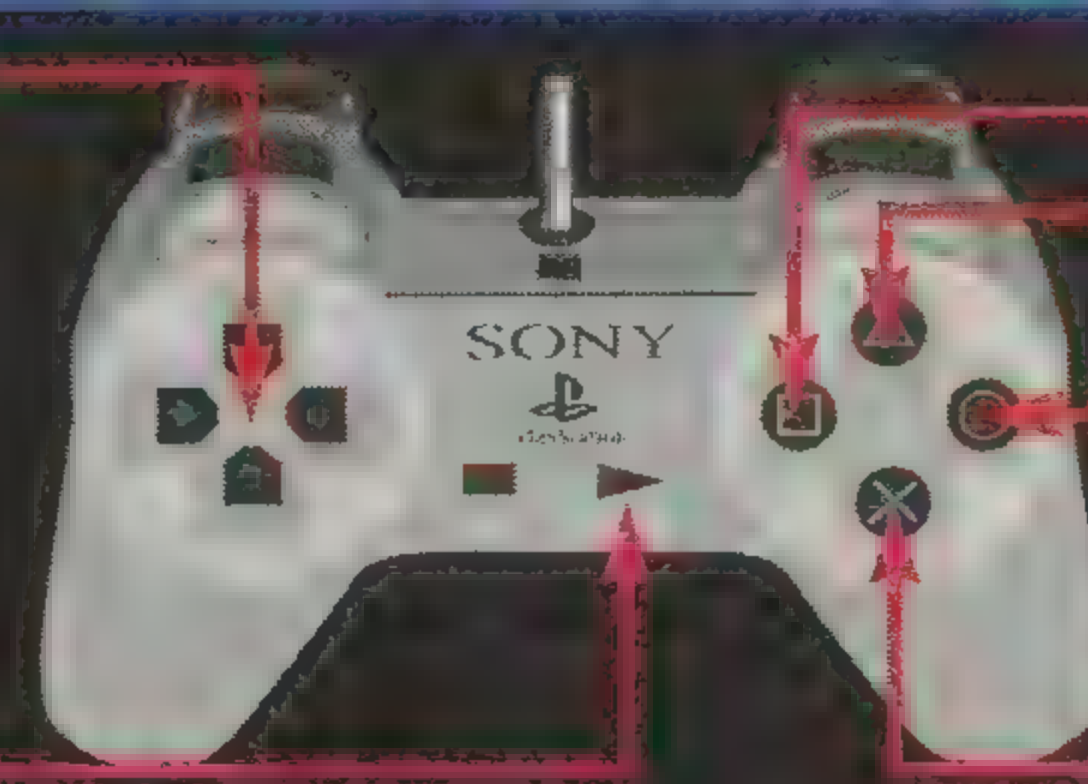
SFIDA (1-10): 10

A livello Ultra Hard è un incubo, ma anche finire il gioco con tutti i personaggi, per vedere quelli nuovi aggiungersi al gruppo, vi farà giocare parecchio!

SONORO (1-10): 8

PSX 97

SOTTO CONTROLLO

- Per muovere i personaggi
- Pugno sinistro
- Pugno destro
- Calcio destro
- Pausa
- Calcio sinistro

BIO HAZARD

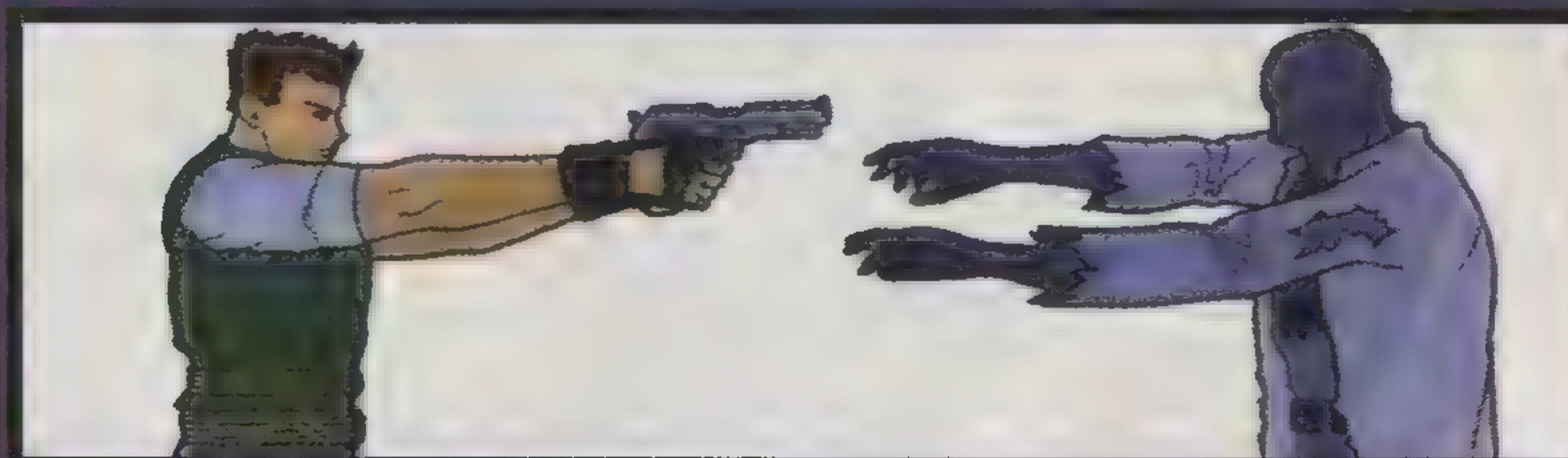
Casa: CAPCOM
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 2

Non è certo cosa da tutti i giorni assistere, non senza curiosità, alla produzione di un gioco come *Bio Hazard* (*Resident Evil* nell'edizione americana) da parte della Capcom, software house da sempre impegnata attivamente nel campo dei picchiaduro. E, allo stesso modo, è interessante scoprire che, nonostante la scarsa esperienza nel realizzare un titolo alla *Alone in the Dark*, ci troviamo oggi di fronte a qualcosa che non ha davvero niente da invidiare alla storica trilogia della Infogrames. *Bio Hazard* infatti, mantiene molte delle caratteristiche che avevano fatto grandi le avventure di Edward Carnby: l'ambientazione di gioco in stile anni venti-trenta, un motore grafico simile (stanze realizzate in grafica renderizzata e inquadrature dell'azione dalle angolazioni più svariate), e l'identico concept di partenza, cioè l'esplorazione di ambienti risolvendo enigmi e uccidendo mostri. Gli avvenimenti che portano il protagonista del gioco ad addentrarsi nell'avventura sono spiegati da un filmato in full motion video iniziale, dove si assiste all'arrivo, tramite elicottero, dell'Alpha team in una foresta tropicale, e al suo assalimento da parte di alcuni feroci dobermann dall'aspetto poco piacevole. L'Alpha team è stato mandato sul posto per recuperare gli uomini del Bravo team, dispersi poche ore prima, e per far luce sui misteriosi avvenimenti che da qualche tempo si verificano nella zona. Costretti dall'improvviso attacco (e dalla perdita di Joseph Frost, uno degli uomini), i membri dell'Alpha team si rifugiano in una villa nelle vicinanze, che diventerà l'ambientazione dell'avventura. Si potrà a questo punto scegliere se usare Chris Redfield oppure Jill Valentine, due degli agenti del gruppo, che si differenziano per alcuni particolari: Chris è inizialmente armato solo con un coltello, incontra più avversari di Jill e ottiene assistenza (ma solo ed esclusivamen-

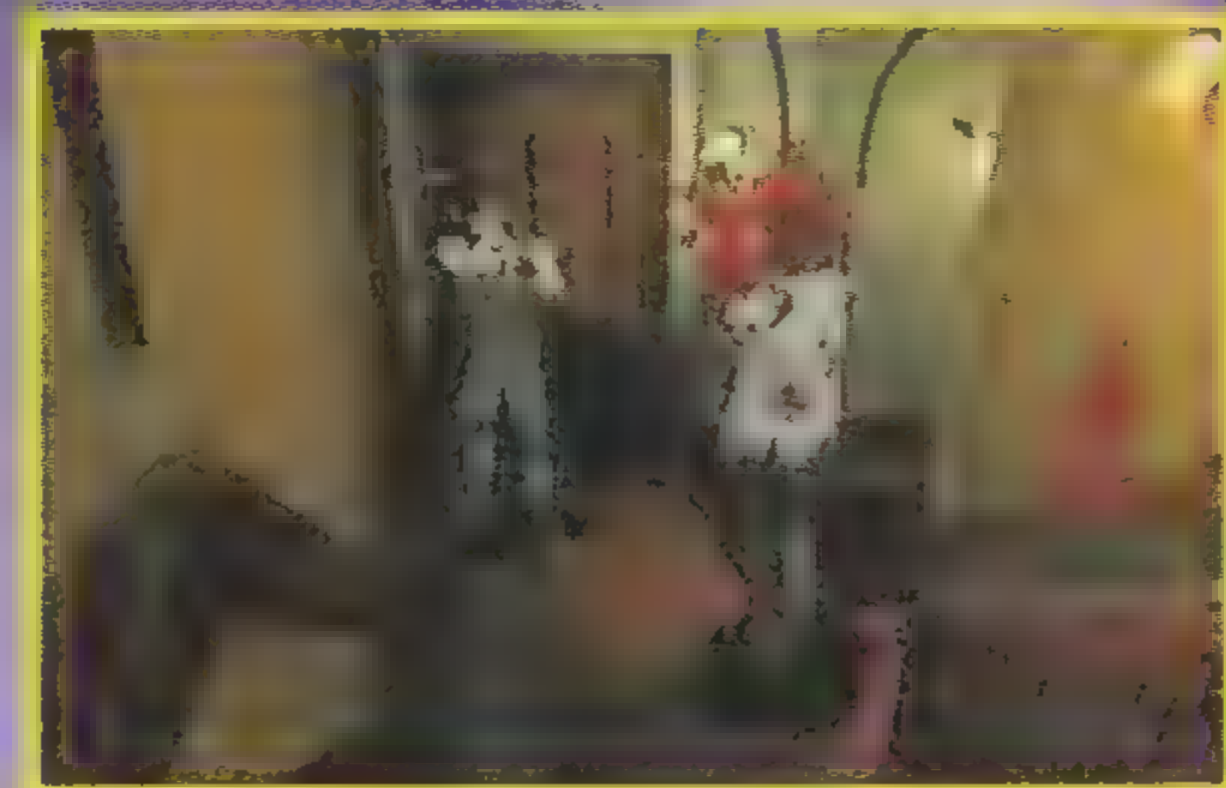
Il serpentone gigante è animato alla perfezione e nonostante la sua mole si sposta agilmente per la stanza creando non pochi problemi ai nostri eroi.

IL MANUALE DELLE GIOVANI MARMOTTE

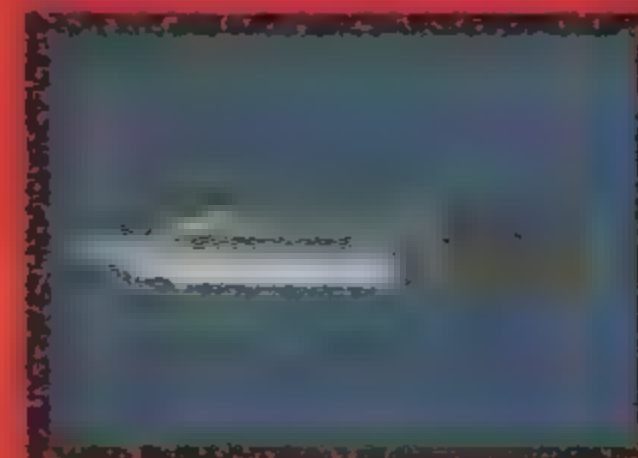
Spesso e volentieri, durante l'interminabile esplorazione delle stanze che compongono la villa, vi troverete di fronte a puzzle e enigmi da risolvere e che vi permetteranno il ritrovamento di qualche prezioso oggetto, o vi daranno libero accesso ad un'altra zona della casa. Ma ancora più spesso, la strada vi verrà bloccata da orribili mostri di ogni specie, che tenteranno in tutti i modi di porre termine alla vostra esistenza. Ognuno di questi mostri, come ad esempio lo zombie, il più comune e il primo che incontrerete, può assalirvi con diverse forme d'attacco, come il vomito acido o il morso. La molteplicità degli attacchi è una prerogativa comune alla maggior parte dei nemici, e ognuno di loro andrà affrontato secondo le circostanze del caso. Comunque, esiste una linea di condotta generale che vi permetterà di sviluppare una vostra tecnica personale, riducendo al minimo le perdite.

Mettetevi di fronte al mostro che state affrontando, stando a una distanza di tre o quattro passi al massimo, estraete l'arma che ritenete più opportuna al caso e ponetela in linea di fuoco con il vostro nemico, ricordandovi sempre di avere un certo quantitativo di spazio libero dietro alle vostre spalle.

Una volta che vi siete assicurati che l'arma è posizionata nella maniera corretta fate fuoco più volte fino a che il mostro non cade a terra. A questo punto riducete i tempi di attesa, e dirigendo l'arma verso il basso sparate ancora, continuando così fino a quando il sangue del vostro nemico non si spargerà sul pavimento e voi sarete sicuri che sia veramente morto. Se invece di un'arma da fuoco state usando il coltello, colpite il mostro una sola volta e indietreggiate rapidamente fino a quando non siete sicuri di poter ripetere l'operazione.
N.B: Contro i corvi è consigliabile utilizzare il fucile o comunque un'arma pesante.

te medica) da Rebecca Chambers, una componente del Bravo team ritrovata in una delle sale della villa. Jill invece, dispone da subito della pistola e, più avanti, di un bazooka (al posto della 44 magnum trovata da Chris), incontra più spesso gli altri componenti dell'Alpha team, ed è aiutata da uno di questi, Barry Burton, che la consiglia sul da farsi oltre a far fuori qualche zombie per proteggerla. Una volta arrivati nel salone principale della villa, l'Alpha team si divide per visitare tutta la costruzione, e il gioco ha così inizio. Nel corso dell'esplorazione bisognerà affrontare mostri di ogni tipo, dai "semplici" zombie, cani e corvi a esseri giganteschi come piante carnivore, ragni, serpenti, e addirittura uno squalo, nel livello semisommerso dalle acque. In seguito ci si troverà a dover uccidere anche dei resistentissimi mostri squamosi, risultati di strane e inspiegabili mutazioni genetiche... Le stesse mutazioni che hanno fatto diventare esseri diabolici anche piante, animali e uomini all'interno della villa. Scopo primario del gioco sarà quindi quello di entrare in tutte le

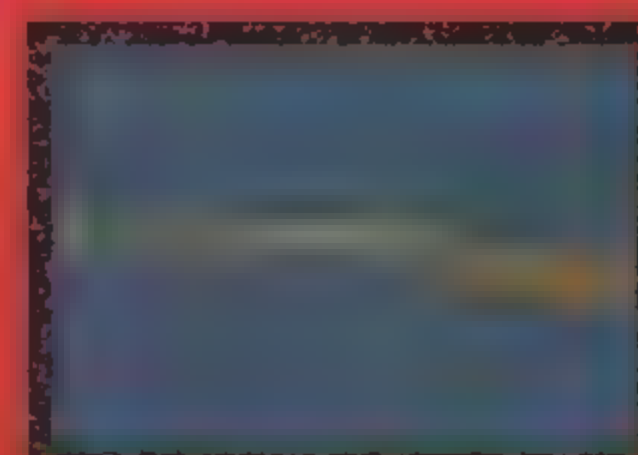
Questa stanza da letto ha un aspetto decisamente inquietante.

Si prega di notare l'impronta della mano lasciata col sangue.

PORGI SEMPRE L'ALTRA GUANCIA

Bio Hazard vanta, oltre all'incredibile veste grafica, tutta una serie di utili gingilli che rispondono al nome di armi, e che vi saranno di enorme aiuto durante i combattimenti, senza contare che potrete divertirvi a splatterare i nemici nella maniera che preferite. Ricordatevi però che una volta che avrete esaurito le munizioni saranno tutti cavolacci vostri. Questo non vuole essere un'elenco completo, ma solo una lista di alcuni dei mezzi a vostra disposizione, tanto per farvi capire cosa dovrete aspettarvi.

COLTELLO DA CACCIA

È l'arma con la quale entrambi gli agenti iniziano il gioco, e tale rimarrà fino a che non troverete le munizioni per far funzionare la pistola. Non è il massimo dell'efficacia, soprattutto se state affrontando più di una creatura, ma è comunque meglio di niente.

PISTOLA 9mm

L'arma da fuoco classica in dotazione agli agenti di tutto il mondo. Ogni caricatore dispone di quindici proiettili, e consente di attaccare un mostro a debita distanza senza correre rischi. Jill è l'unica ad iniziare il gioco dotata della pistola.

FUCILE A POMPA

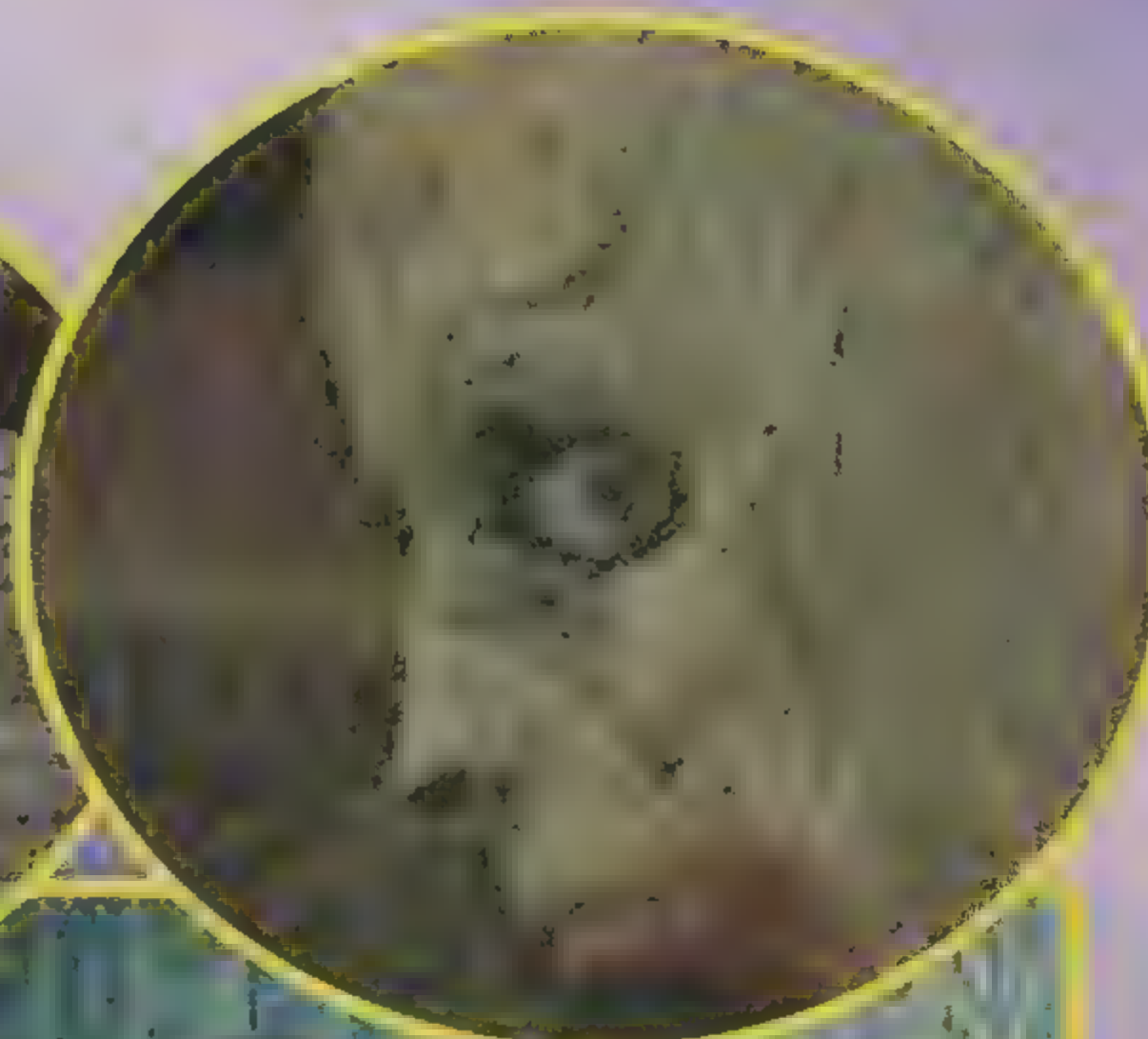
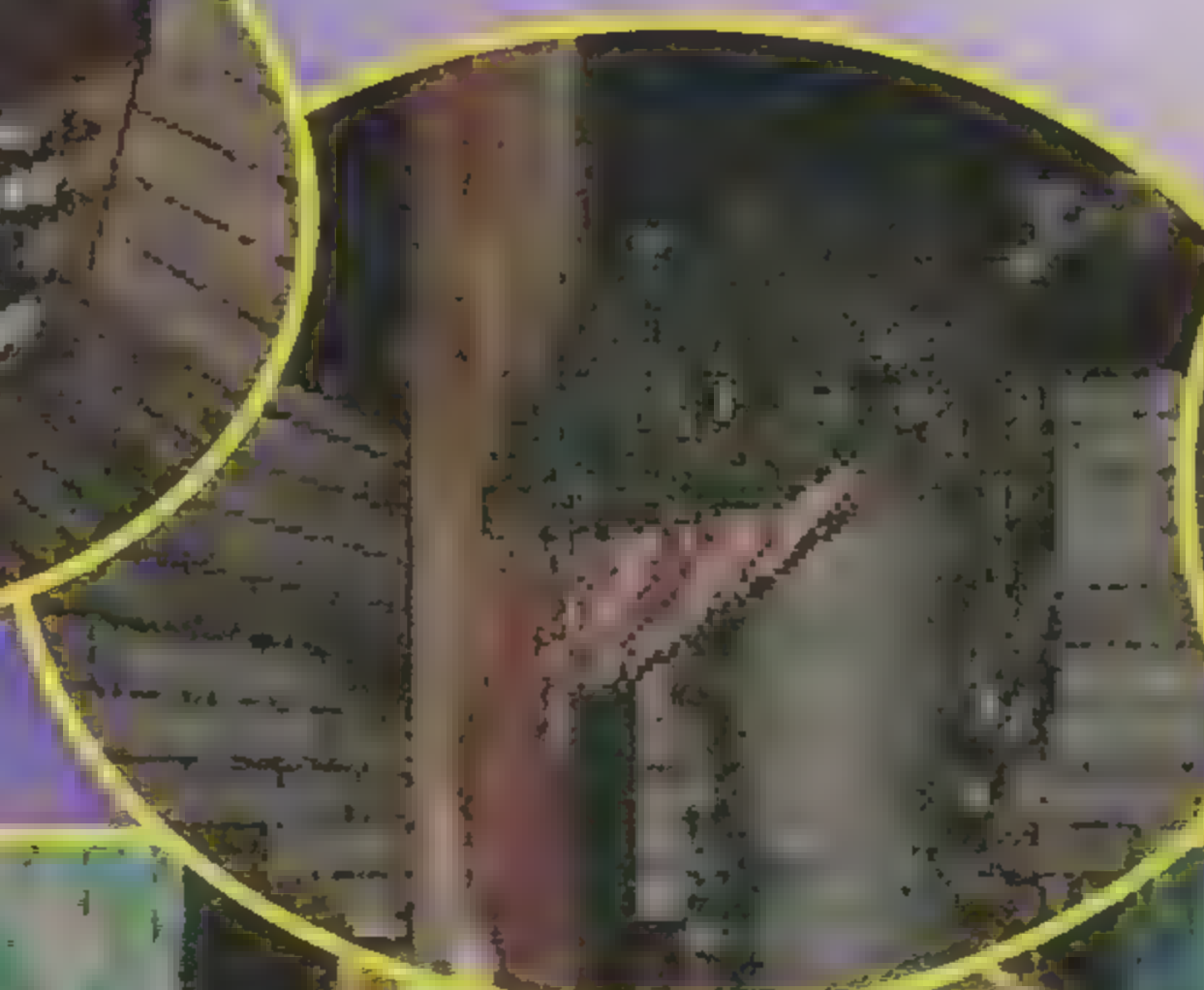
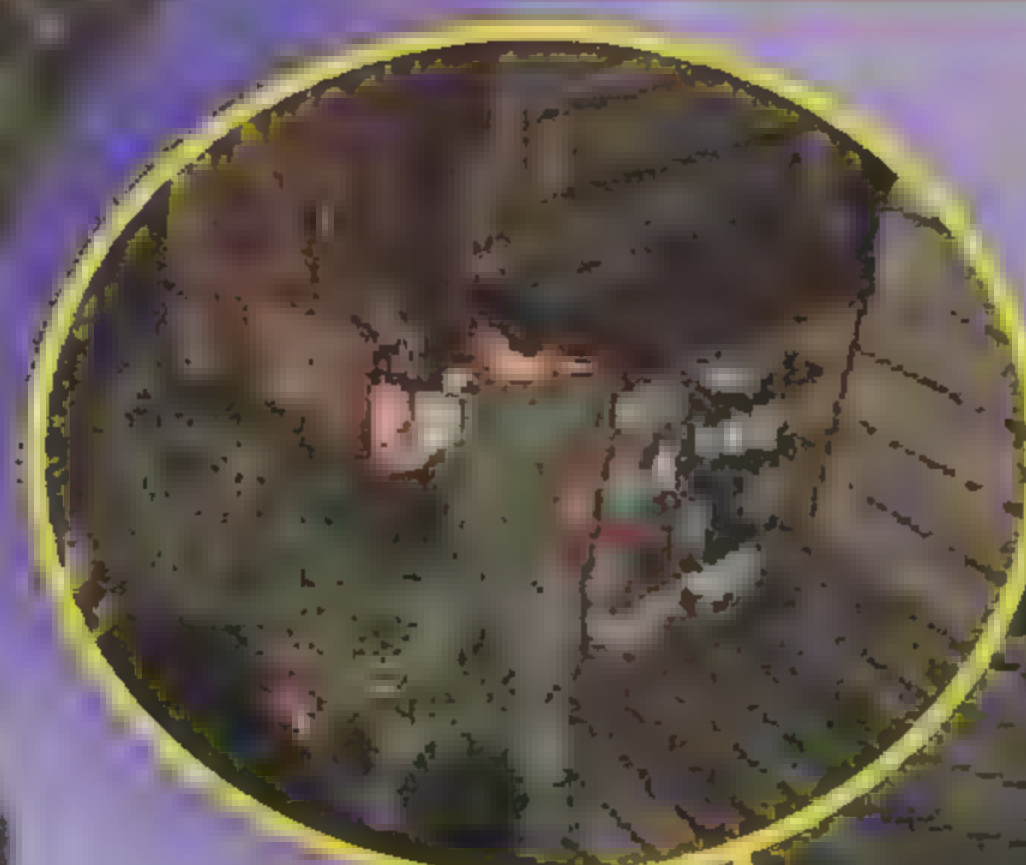
La terza arma che riuscirete a trovare. Ha un caricatore dotato di soli sette proiettili, ma molto efficaci. Un solo colpo basterà a stendere definitivamente uno zombie a più corpi, purché vicini fra loro. Assicuratevi di aver preso bene la mira prima di far fuoco.

LANCIARAZZI

Qui le cose iniziano a farsi leggermente pesanti. L'arma non è di troppo ingombro e allo stesso tempo è in grado di provocare seri danni a qualunque forma animata complessa. Data la rarità delle sue munizioni è consigliabile tenerla per i mostri più grossi.

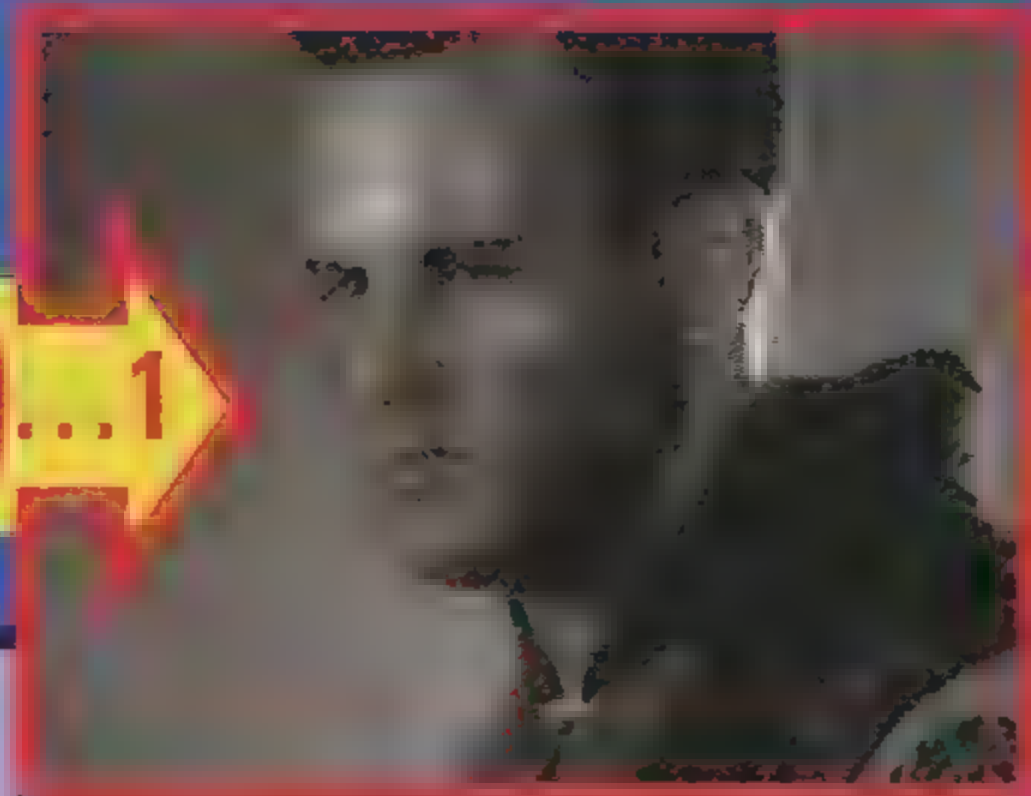
LANCIAFIAMME

Massima espressione di cattiveria. Una volta che la vostra frustrazione provocata dal continuo prendere mazzate a destra e a sinistra finalmente esploderà, potrete sempre sfogarvi con questo "papalotto". Conservatelo per le occasioni davvero speciali.

Frugare in tutti i vari corpi che si trovano sparsi per l'enorme villa è il modo migliore per trovare oggetti utili al proseguimento dell'avventura.

In una casa del genere era prevedibile che avremmo trovato cose di questo tipo, il problema è che quei ragni sono piccoli e morti... altri no!

MANIPOLAZIONI BIOLOGICHE

La nostra squadra speciale sta indagando sulla scomparsa del Bravo team. Noi, nei panni di Chris Redfield e Jill Valentine, dovremo scoprire cosa è successo.

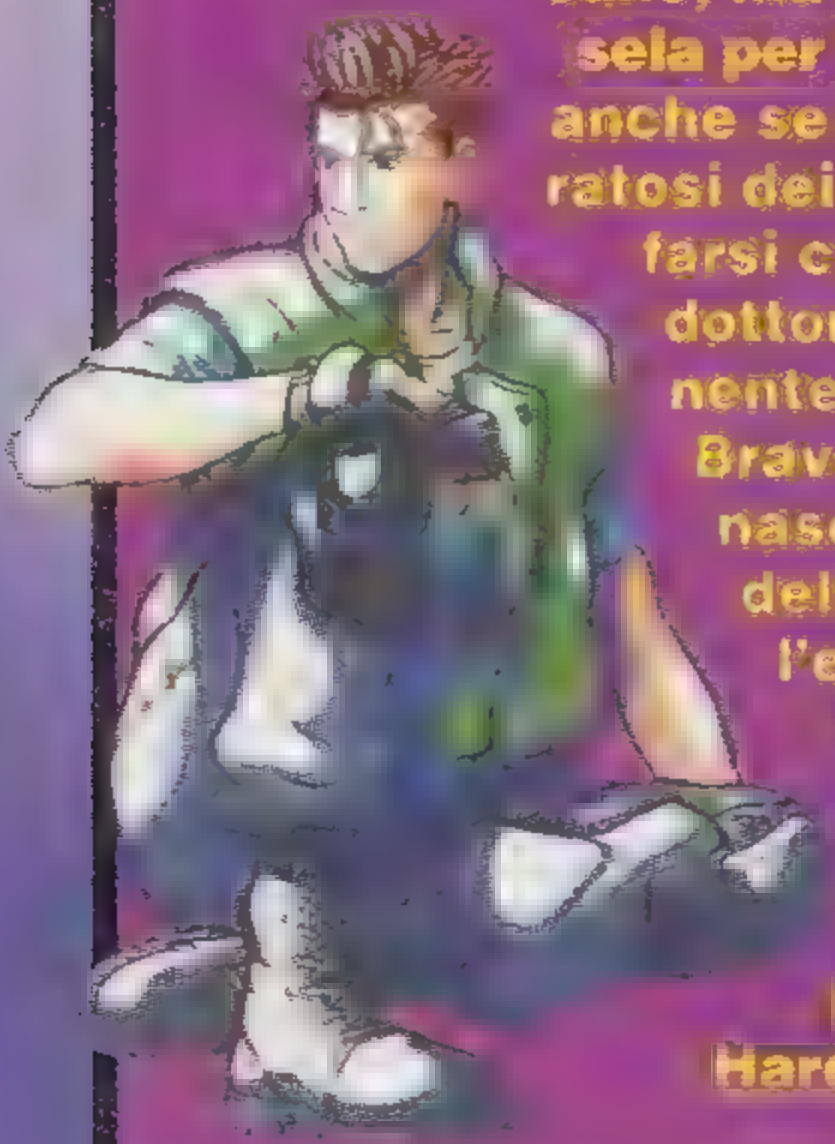
...1 ...2 ...3 e 4

Spostando il tavolino si può creare una sorta di scala che ci permette di raggiungere la sommità della statua per raccogliere un oggetto prezioso.

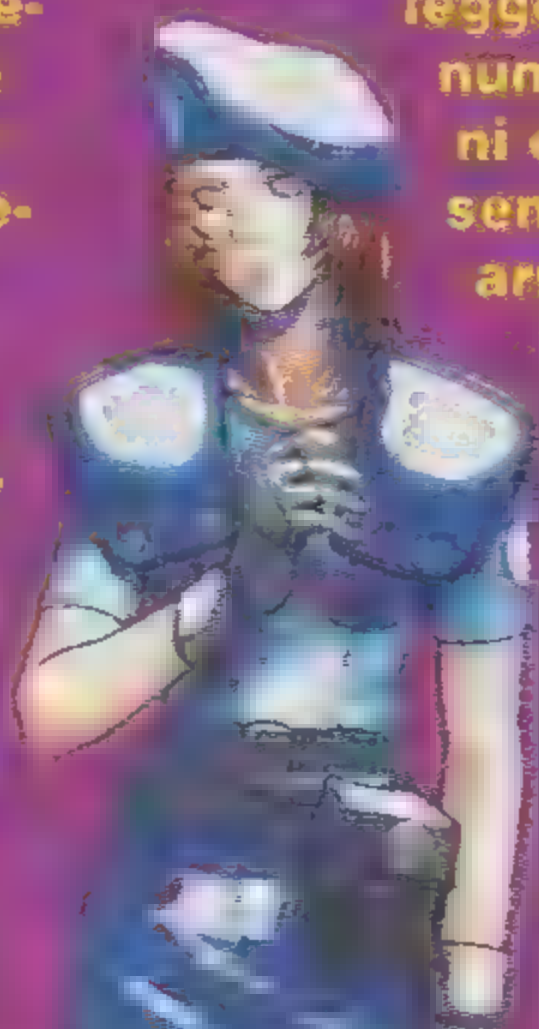
Questa macabra scenetta ci aspetta in una delle prime stanze in cui entreranno i due protagonisti, ecco cosa succede a litigare con gli zombie.

DUE AL PREZZO DI UNO

In *Bio Hazard* il livello di difficoltà, Easy oppure Hard, varia a seconda del personaggio scelto per interpretare l'avventura. Ecco qui di seguito i dati relativi a entrambi gli agenti speciali, protagonisti degli orrori scoperti nella Raccoon Forest.

CHRIS RESFIELD

Agente speciale componente del gruppo Alfa, professionista in tattiche d'emergenza e servizi di salvataggio. All'inizio del gioco dispone solamente di un coltello, con il quale dovrà ad ogni costo riuscire a difendersi contro l'attacco di zombie di ogni genere. Più avanti, troverà altri tipi di armi che gli serviranno per affrontare mostri ben più pericolosi. Nel corso dell'avventura non potrà disporre dell'aiuto di nessuno, ma dovrà cavarsela per forza da solo, anche se una volta liberatosi dei nemici potrà farsi curare da una dottoressa appartenente al gruppo Bravo, trovata nascosta in una delle stanze dell'enorme villa. Giocando con Chris si affronta il gioco in modalità Hard.

JILL VALENTINE

L'agente femminile più giovane del gruppo Alfa. Anche lei, come Chris, sfugge dall'attacco dei cani nella foresta e si salva entrando nella villa. A differenza del suo compagno però, un altro componente del suo gruppo apparirà di tanto in tanto per darle una mano e trarla di impiccio dalle situazioni più scomode, dividendo allo stesso tempo con lei le zone da esplorare. Usando questa splendida eroina si affronta il gioco in modalità Easy, e si può usufruire di alcuni vantaggi come uno "zaino" leggermente più capiente, un numero maggiore di munizioni e la pistola fin dall'inizio, senza contare altri tipi di armi pesanti come il fucile o il lanciarazzi che Jill non impiegherà molto a trovare. Sebbene finire il gioco con lei sia più semplice, consigliamo di terminarlo con entrambi i personaggi per capire meglio che cosa è realmente successo nella villa.

stanze dell'immenso palazzo, per recuperare nel giusto ordine chiavi, oggetti vari, armi e munizioni, aprendo le porte sbarrate che conducono verso la soluzione del mistero. In alcuni punti si dovranno anche risolvere degli enigmi, per la verità non troppo difficili, ma indispensabili per proseguire. La difficoltà del gioco si trova in gran parte nel numero massimo di oggetti trasportabili (sei per Chris, otto per Jill), nel senso che col "bagaglio" pieno non è possibile raccogliere nuovi oggetti, né scambiarli con quelli che si hanno addosso. Per risolvere questa situazione bisognerà trovare una delle cassapanche che funzionano come "magazzino", e riempirla con gli oggetti che al momento non servono per poterne prendere di nuovi. Sarà così necessario "ottimizzare" il proprio bagaglio portandosi in giro solo il minimo indispensabile, bilanciando cioè armi (fucile, pistole e relativi caricatori) con erbe medicinali e chiavi per le porte bloccate, oltre a diverse cose che serviranno in

In questo corridoio dovremo resistere all'attacco di numerosi corvi.

PAESE CHE VAI, USANZE CHE TROVI

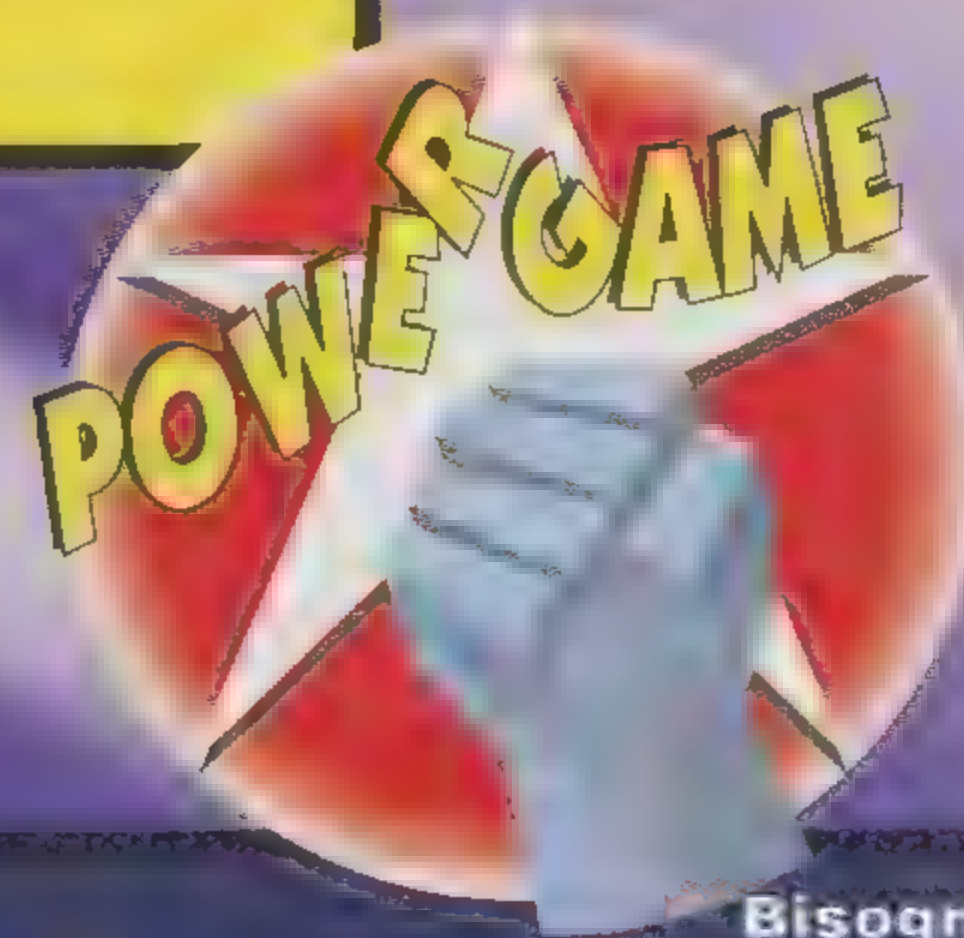
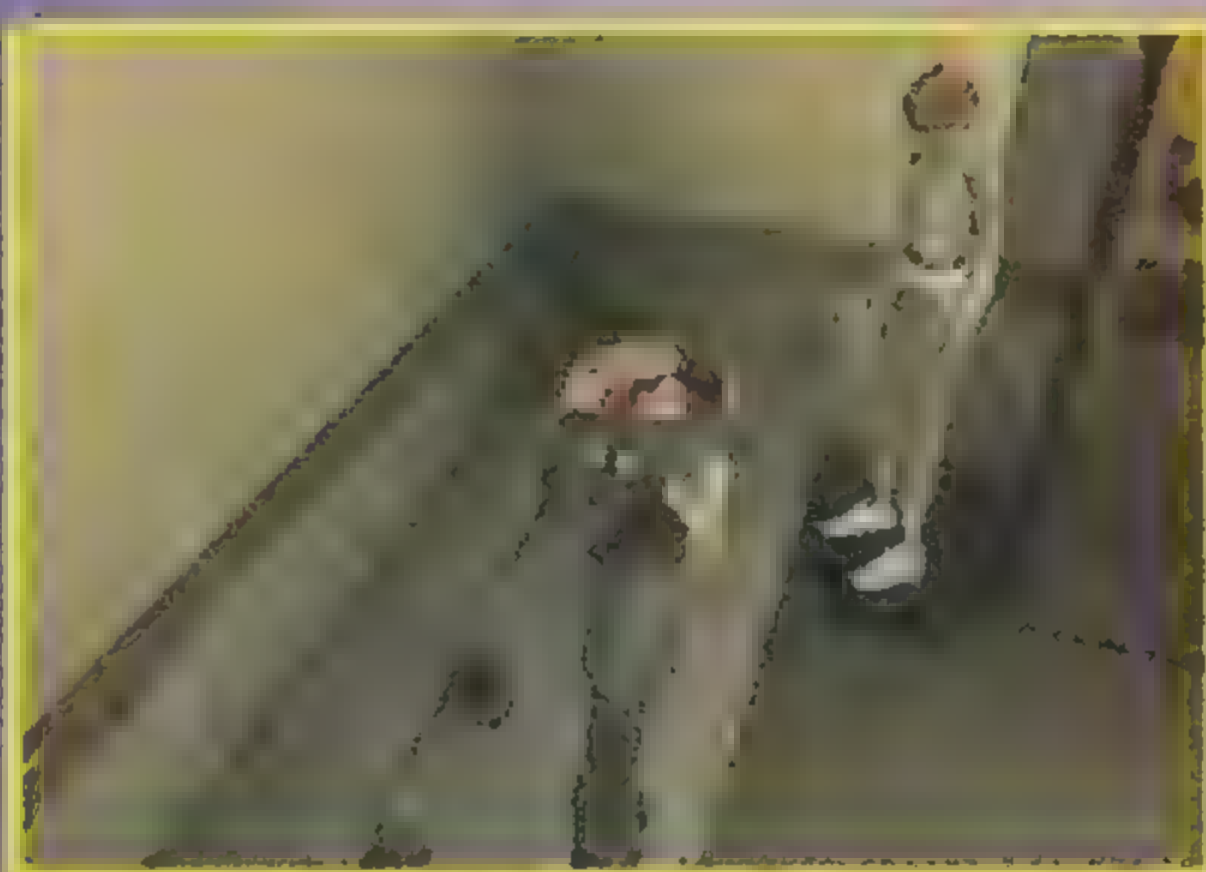
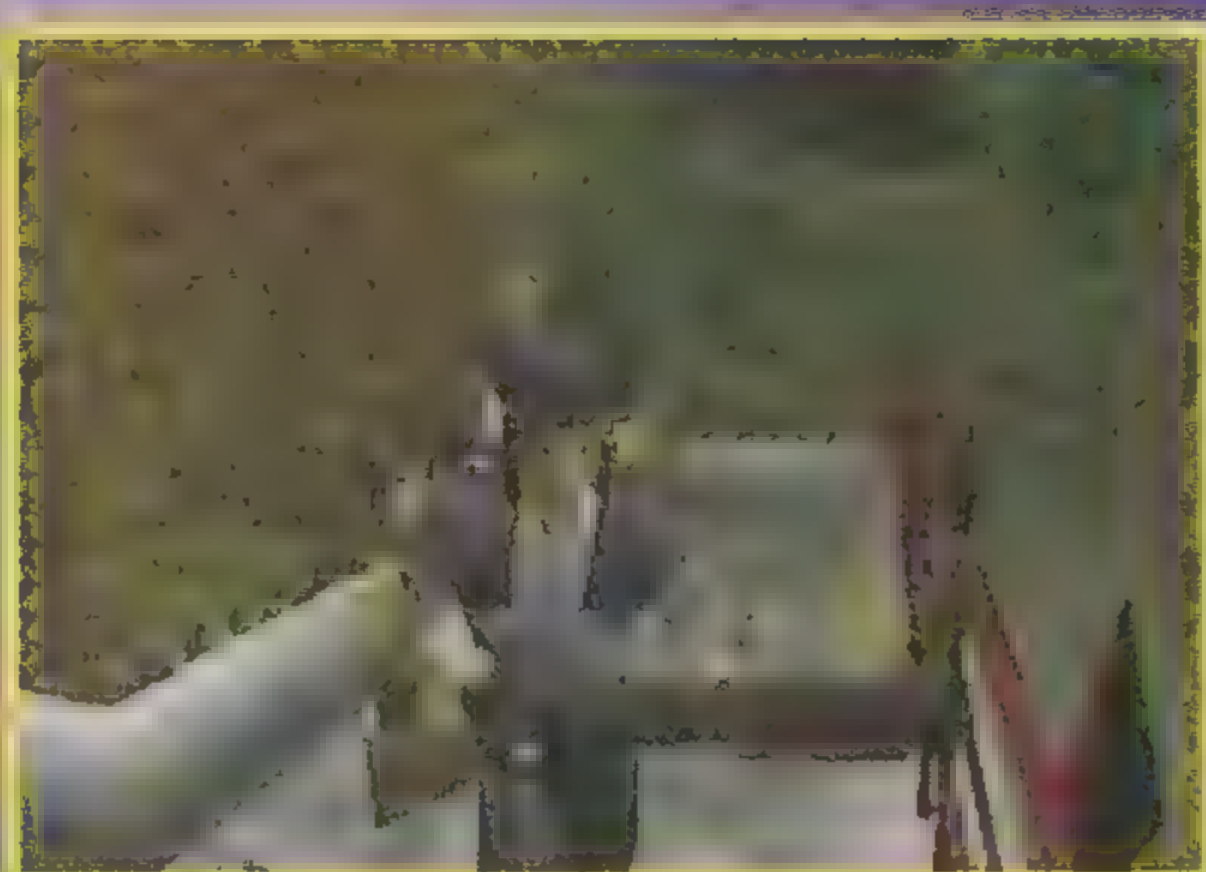
Praticamente in contemporanea, se non per una manciata di giorni, *Bio Hazard* è stato immesso sul mercato anche in edizione americana, probabilmente per far gustare interamente la trama che sta alla base degli avvenimenti del gioco anche a chi non è in grado di decifrare ideogrammi. In questo breve periodo di tempo, *Resident Evil* (questo il titolo del gioco per gli Stati Uniti) non ha però riportato cambiamenti di origine unicamente linguistica: la mannaia della censura si è infatti abbattuta anche su quelli che, in qualche modo, sono stati considerati gli aspetti più "splatter" del gioco. Nel filmato iniziale, ad esempio, realizzato con attori in carne ed ossa, sono scomparse le inquadrature nelle quali si possono osservare una mano mozzata che stringe ancora la pistola, uno degli agenti dilaniato dai mostruosi cani che attaccano l'Alpha team, e la vista di ciò che resta del corpo ormai privo di vita dell'agente stesso. Oltre a questo, anche parte delle sequenze in computer grafica presenti all'interno del gioco hanno subito lo stesso trattamento, con i poveri zombi che anziché banchettare con teste di cadaveri si devono accontentare di mostrare il loro bel volto in primo piano... Unico, grande mistero resta, a questo punto, il perché anche il numero dei salvataggi possibili per ogni confezione di inchiostro trovata, sia sceso da tre a due nel passaggio *Bio Hazard - Resident Evil*, dato che, a quanto ci risulta, non si tratta di nulla di eccessivamente scabroso.

La prima stanza che si visita è la grande hall della villa infestata.

situazioni particolari: collocare gemme negli occhi di una statua di tigre, inserire un libro in uno scaffale, incastrare mattonelle nei muri sono solo alcune delle cose da fare per far scattare meccanismi segreti, accedendo così a nuove stanze o impossessandosi di oggetti speciali. Altra difficoltà, il numero limitato dei salvataggi, che considerando la lunghezza del gioco vanno usati il meno possibile, e il doverseli "procurare" qua e là (si tratta di confezioni di inchiostro, che usate su una macchina da scrivere permettono di salvare tre volte ciascuna). Per quanto riguarda la parte grafica, *Bio Hazard* si rivela ottimo non tanto per la composizione degli ambienti, sebbene molto curati da tutti i punti di vista, quanto per le spettacolari animazioni dei vari sprite, realizzati sfruttando un alto numero di poligoni e con texture molto ben utilizzate. I movimenti dei personaggi appaiono estremamente realistici, e il sistema di controllo è immediato e abbastanza semplice. La parte sonora non è da meno, con effetti d'atmosfera e buone musiche, anche se non sempre presenti, ma la vera sorpresa la riserva la durata totale del tutto... Finire *Bio Hazard* risulta un impegno non da poco, a causa dell'altissimo numero di "locazioni" da visitare: una volta perlustrati i due piani della villa (tre col seminterrato), l'azione si sposterà all'esterno, nel giardino e in una seconda, altrettanto grande costruzione. Niente da ridire, dunque, neanche sulla longevità del titolo, che unita a un ottimo lavoro grafico e a un'elevata giocabilità fa di *Bio Hazard* uno dei più bei giochi usciti finora su PlayStation, e probabilmente il migliore nel suo genere.

• *Orwell 2000*

Si ringrazia Japan Planet (Monza - MI)

POWER GAME

Bisogna ammettere che tutte le attese riguardanti questo *Bio Hazard* sono state perfettamente soddisfatte. L'atmosfera, la giocabilità e la difficoltà di questo titolo sono a livelli assolutamente elevati. L'unica perplessità che poteva rimanere su *Bio Hazard* riguardava la longevità complessiva del prodotto. Questo problema è stato, però, abilmente superato dalla Capcom con un numero di situazioni elevato, un'alta difficoltà e l'eccellente idea di cambiare il numero degli enigmi a seconda del personaggio controllato. Insomma, *Bio Hazard* è un titolo che tutti i possessori di PlayStation dovrebbero avere; non ci resta che fare i migliori complimenti alla Capcom, che ha fatto un'entrata nel genere delle avventure in 3D davvero in grande stile.

BIO HAZARD

La Capcom, impegnata da sempre nello sviluppo di picchiaduro a incontri o a scorrimento, ha fatto nuovamente centro. Infatti, anche se il meccanismo di gioco e l'ambientazione proposta non sono originalissimi (soprattutto se pensiamo alla trilogia di *AitD*), ciò che lascia veramente a bocca aperta è la tecnica con cui è stato realizzato il gioco, e la cura maniacale dedicata anche ai dettagli di piccola importanza. I personaggi controllabili e i mostri che mano a mano si incontrano, sono stati realizzati con poligoni solidi e splendidamente ricoperti da texture mapping e i movimenti ottenibili sono vari e molto fluidi. Un gioco assolutamente da provare, in grado di tenervi con il fiato sospeso per ore davanti allo schermo senza darvi la possibilità di annoiarvi. Per finire, sappiamo con certezza che la versione giapponese si discosta in vari punti da quelle americana e europea, ma non preoccupatevi troppo, poiché non mancheremo di tenervi informati anche su questo particolare.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ (1–10)

Tra le produzioni di questo tipo non ha rivali. Il controllo e la risposta ai comandi sono immediati e privi di qualsiasi rallentamento anche nelle situazioni più incasinate.

GRAFICA (1–10)

SFIDA (1–10)

Il gioco non si limita alla sola esplorazione della villa, già di per sé incredibilmente vasta, ma prosegue in ambienti esterni, infarcendo il tutto con enigmi e puzzle da risolvere.

SONORO (1–10)

PSX 94

SOTTO CONTROLLO

Per muovere il personaggio/Spostare gli oggetti

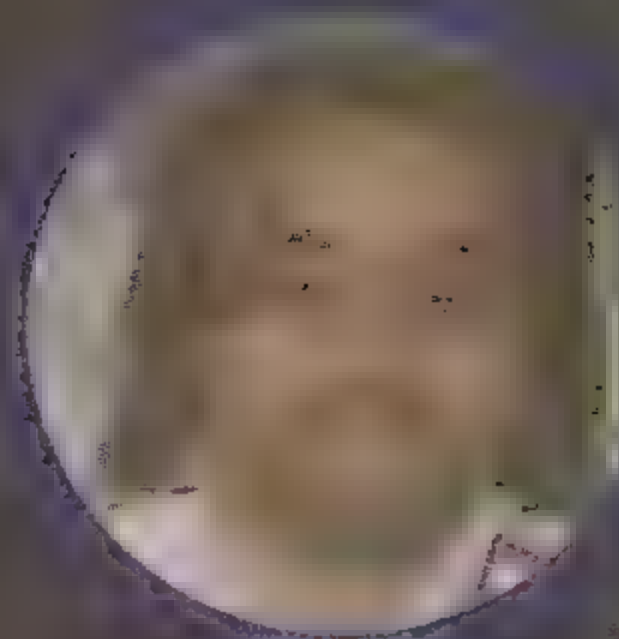
Per estrarre l'arma e sparare

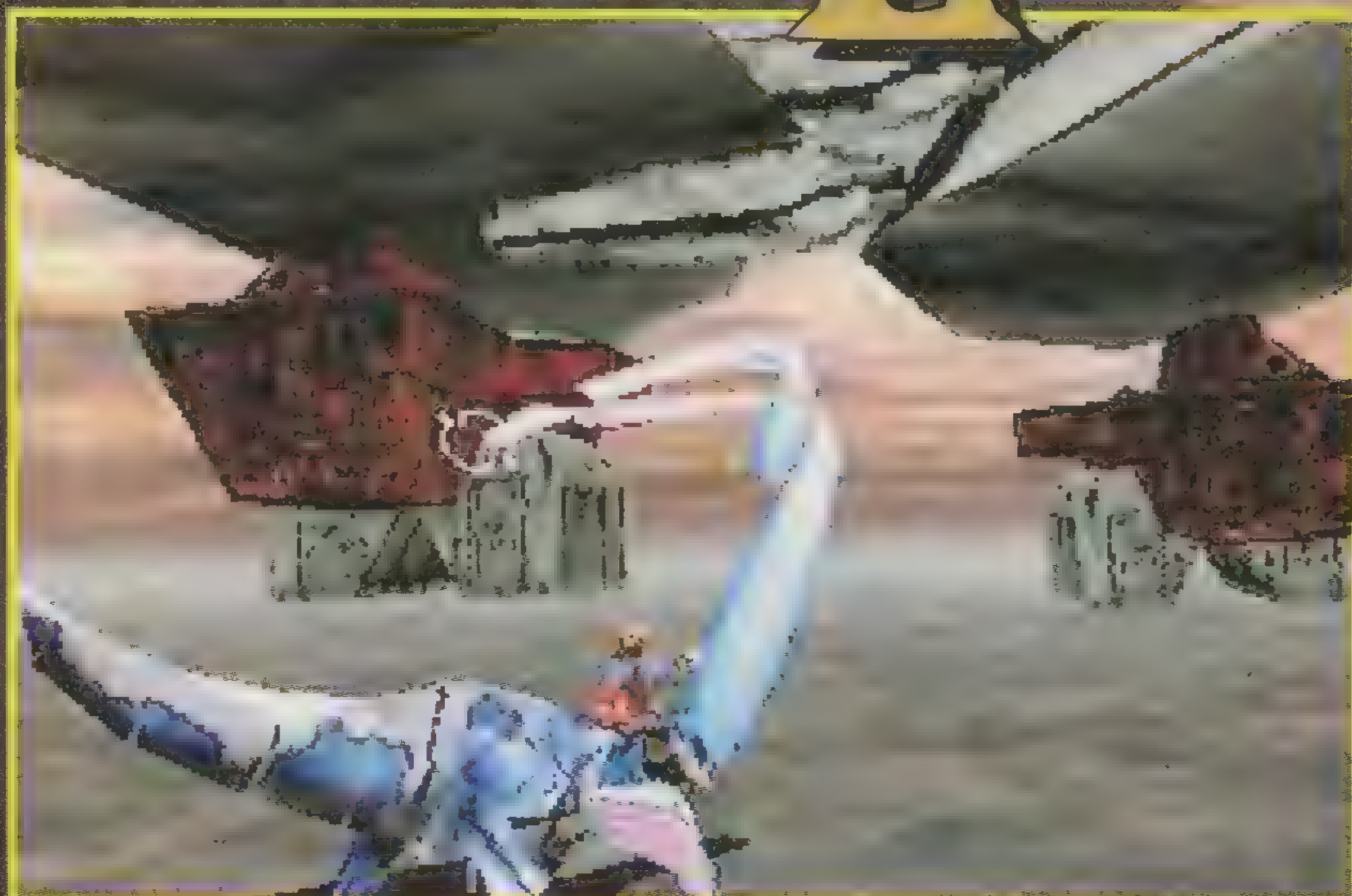
Per interagire con gli elementi di fondo e gli oggetti

Pausa/Per accedere allo zaino

Per correre/Per cancellare l'ultima scelta fatta

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 5

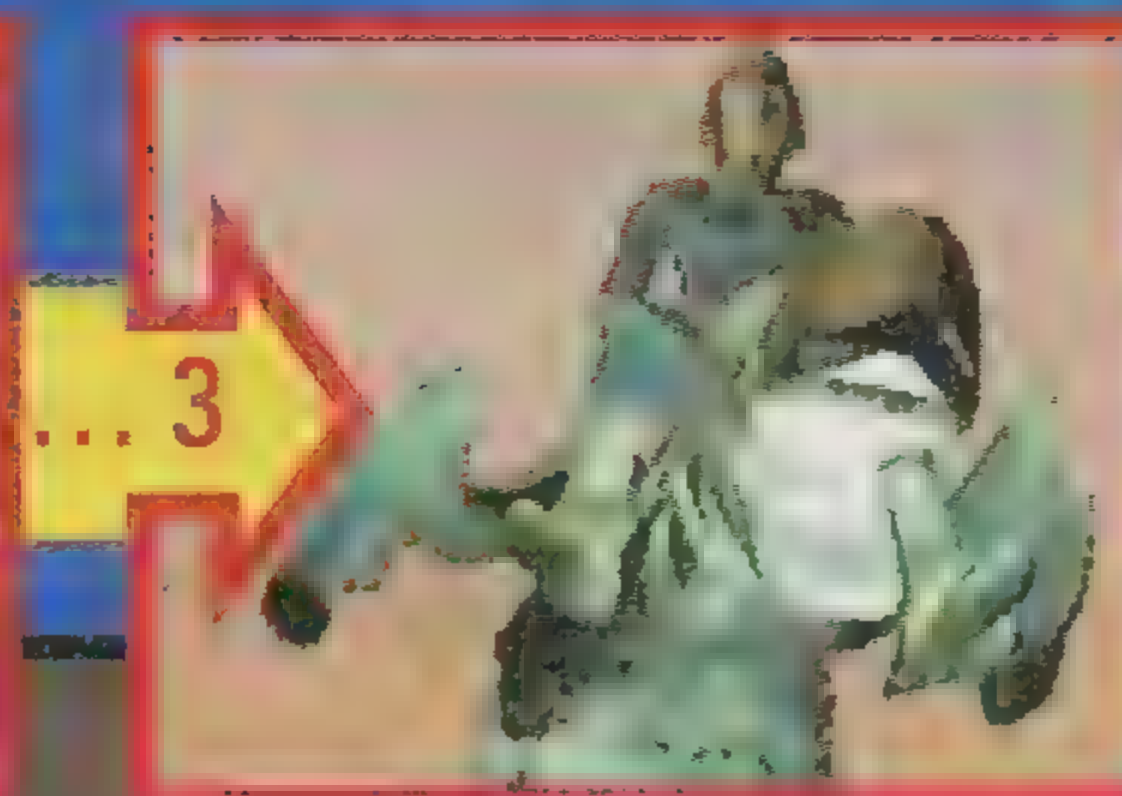
Panzer Dragoon II Zwei

Il seguito di uno dei titoli più rappresentativi per Saturn, che subito dopo il lancio della console contribuì ad aumentarne la popolarità grazie a un engine grafico decisamente interessante, è finalmente arrivato anche qui da noi, col titolo (strano ma vero) di *Panzer Dragoon Zwei*. A chi non lo sapesse, ricordiamo che il primo episodio faceva dei suoi punti di forza una presunta mobilità pressoché totale, una grafica strepitosa con ambientazione pseudo-fantasy, e una giocabilità fuori del comune. Purtroppo però, buona parte della redazione non faticò a trovare alcuni difetti di fondo del gioco come l'obbligo di seguire sempre e comunque una strada predefinita, un clipping a volte un po' troppo accentuato e [illegible] l'assegnazione [illegible] *Panzer Dragoon*. [illegible]ene, a dimostrazione del [illegible]he Game Power è tenuto [illegible]sima considerazione da [illegible] software house, compre[illegible] le più mastodontiche, i [illegible]matori della casa madre [illegible] impegnati a porre rime[illegible]a buona parte dei problemi [illegible] affligevano il primo *PD*, sfor[illegible]ndo un seguito migliore sotto molti punti di vista. La grafica è decisamente buona, con ambientazioni che vanno dal deserto, alla foresta, ai mondi glaciali e acquatici. Tutti gli sprite del

Nei primi livelli di gioco, è possibile scegliere quale strada prendere.

Le mastodontiche navi da guerra volanti presenti nel p[illegible], sono state riproposte in dose massiccia anche nel seguito. [illegible]spettacolari!

Nel livello della foresta piccoli e insidiosi nemici, si nascondono tra le fronde degli alberi dandovi non poco filo da torcere, prestate molta attenzione al radar.

LA NASCITA DEL DRAGONE

Un piccolo aggancio al primo episodio e qualche informazione su quello che sta per avvenire: chissà come andranno le cose stavolta.

...1 ...2 ...3 e 4

gioco sono molto curati, in particolare il dragone [illegible] fatto davvero bene e si muove [illegible] naturalezza che non [illegible], mentre per gli [illegible] quasi tutti [illegible] enormi [illegible] nanti. La [illegible] rimasta più o [illegible] solito sistema de[illegible] (semplice o a ricerca) e [illegible] a 360° della visuale, che [illegible] una buona dose di realismo ai combattimenti. Una novità è invece l'esecuzione di una super hit combo, proprio come nei picchiaduro più tradizionali: caricando una seconda barra d'energia (oltre a quella vitale) si potranno investire gli avversari con una micidiale raffica di colpi, utile per togliersi dalle situazioni più ingarbugliate. Ma non è tutto: in *Panzer Dragoon Zwei* si assisterà, stage dopo stage, alla crescita della creatura alata, che dopo i primi scontri in corsa imparerà presto a volare e ad affrontare spettacolari duelli aerei. La presenza di alcuni bivi, dove scegliere se andare a destra o a sinistra, alleggerisce abbastanza la sensazione di obbligatorietà del percorso, ma purtroppo la marea di opzio[illegible] [illegible]aggi e continue co[illegible] [illegible] troppo [illegible] [illegible] trova a terminare i [illegible] titolo in meno di [illegible]e. Da questo punto [illegible] cambiato davvero poco rispetto a *PD1*, che oltre alla spettacolare introduzione in computer grafica (stavolta è decisamente più scarna) ha anche perso la possibilità di riscattarsi in pieno grazie a un seguito un tantino più longevo.

• *Orwell 2000*

Si ringrazia Joystick Fun (MI)

I nemici dalle enormi proporzioni sono uno degli aspetti più belli del gioco.

La cosa migliore da fare negli spazi ristretti, è usare il mirino puntatore.

PANZER DRAGOON ZWEI

Quello che in sostanza aveva lasciato perplessi nel primo episodio di *PD*, era la poca libertà di movimento che il gioco offriva, in netto contrasto con la frenetica serie di scontri a cui il giocatore era sottoposto. Anche questa volta, purtroppo, le cose non sembrano cambiare poi molto. Infatti, la possibilità di scegliere quale strada prendere per terminare uno stage, valida solo nei primi due schemi dove il drago cammina invece di volare, non modifica assolutamente la sostanza del meccanismo di gioco, togliendo al giocatore ogni possibilità di ideare uno schema d'attacco e di interferire direttamente sugli avvenimenti sucessivi. Inoltre, se da un lato l'impatto grafico è stato notevolmente migliorato, soprattutto se si prende in considerazione l'incredibile costruzione tecnica di alcuni dei più grossi mostri poligonali mai visti in un videogioco, dall'altro gli epici accompagnamenti musicali che facevano parte del primo titolo della saga, hanno lasciato il posto a musiche che, anche se ottime, sono molto meno curate. In ogni caso si tratta di un buon gioco, a metà tra uno sparatutto e un laser game, che farà sicuramente felici gli appassionati del genere.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÀ (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)
Come quella del primo PD con qualche novità in più, la possibilità di scegliere ogni tanto dove andare dà un po' di respiro al titolo

GRAFICA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)
[illegible] "tridimensionali" e la realizzazione di alcune creature del gioco veramente [illegible]

SFIDA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)
Troppo semplice e non molto lungo. La presenza dei "continue infiniti" gli toglie parecchio

SONORO (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)
Come la solito strepitoso, ma senza raggiungere l'intensità del precedente episodio. Brani musicali molto azzeccati e effetti OK

SATURN 86

SOTTO CONTROLLO

Per cambiare l'angolo di visuale

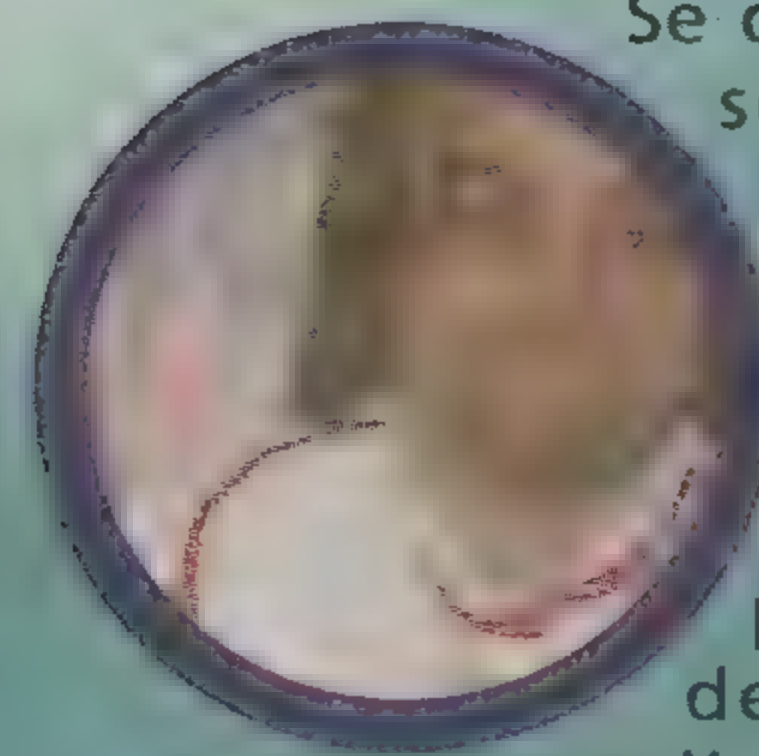
Per utilizzare l'arma speciale

Per muovere il mirino e dirigere lo sguardo

Pausa

Tenuto o ripetutamente premuto per ottenere colpi a ricerca o proiettili a raffica

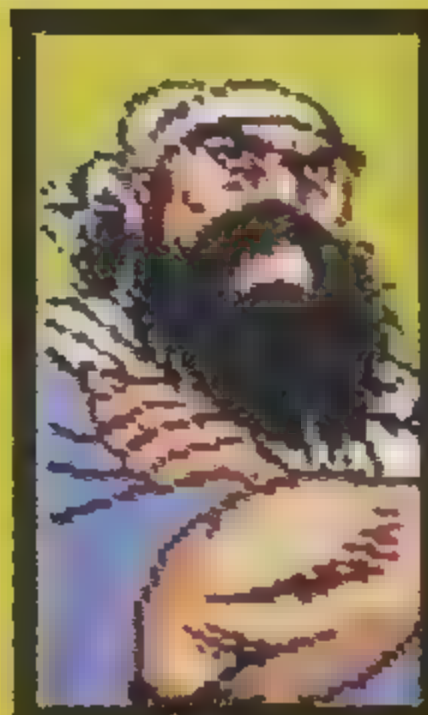
Casa: CAPCOM
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 3

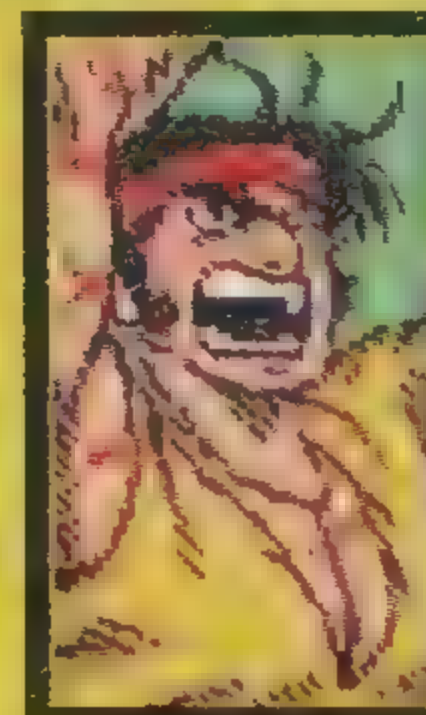
WARRIOR OF FATE

Se qualcuno dovesse mai pensare che la fine dei picchiaduro bidimensionali si sta avvicinando a rapidi passi, a causa dei nuovi titoli realizzati in grafica poligonale, prenderebbe un bel granchio, specialmente in questo periodo. Oltre al nuovo accordo fra Sony e SNK, infatti, per la trasposizione dei beat'em up di maggior successo del Neo Geo su PlayStation, anche la Captive Communications (Capcom per gli amici) si sta facendo onore come non succedeva dai tempi delle prime conversioni dei vari capitoli della saga di *Street Fighter* sulle console casalinghe. Dopo l'ottimo *SF Alpha*, uscito anche per Saturn, e altri due egregi titoli quali *Vampire Hunter* e *X-Men Children of the Atom*, esce sul PSX questo *Warriors of Fate*, che si differenzia dai precedenti prodotti per l'appartenenza a un'altro filone dei picchiaduro, quelli a scorrimento. Il gioco è ambientato nel Giappone feudale, e protagonisti ne sono cinque energumeni che dosano in differenti modi forza e velocità: dal rapido, ma anzianotto arciere al gigantesco marinaio che combatte a mani nude, al protagonista vero e proprio che si presenta munito di daga, veloce e potente al punto giusto. Ovviamente anche tutti gli avversari da battere risultano pienamente in tema, bisognerà quindi affrontare, all'arma bianca o semplicemente con calci e pugni, tutti i possibili e immaginabili tipi di combattenti, compresi gli immensi guerrieri di fine stage con le solite barre energetiche praticamente infinite. Non mancano i più classici elementi di questo genere di titoli, come armi, ricariche energetiche e cavalcature che avvantaggiano chiunque riesca a impossessarsene, c'è perfino una trama abbastanza consistente e alcuni bonus stage dove, se in coppia, i due lottatori impersonati dai giocatori si dovranno sfidare in sane e pacifiche competizioni (chi mangia di più, chi riesce a stendere l'altro per primo ecc...). Graficamente l'aspetto si rifà esattamente alla versione originale, ormai non più nuovissima, del gioco, con colori sgargianti, i classici due o tre piani di parallasse e gli sprite disegnati e animati abbastanza

Il barbaro dalle gigantesche proporzioni, afferra con violenza i suoi avversari e li scaraventa a terra.

L'arcere si difende benissimo sulle lunche distanze, ma non è molto utile nei combattimenti da mischia.

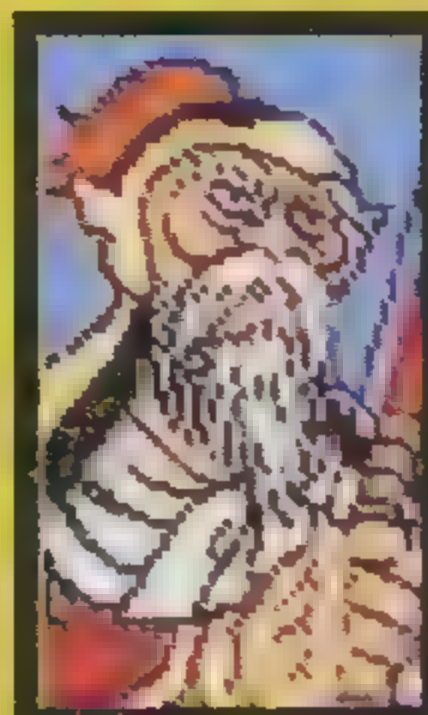
ALTRIMENTI...CI ARRABBIAMO

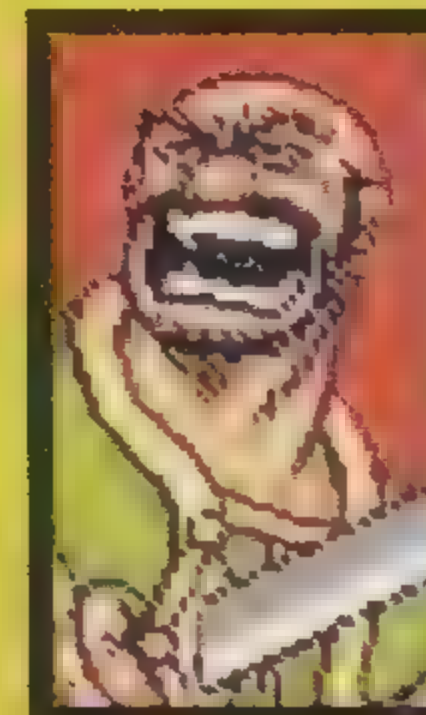
Quando le cose si mettono davvero male, i villaggi vengono soggiogati e la volontà dei contadini è piegata dal ferro e dal fuoco, ecco che dal fumo delle macerie escono questi cinque baldi giovani, mitici avventurieri al servizio del Re e del bene.

KAN-U

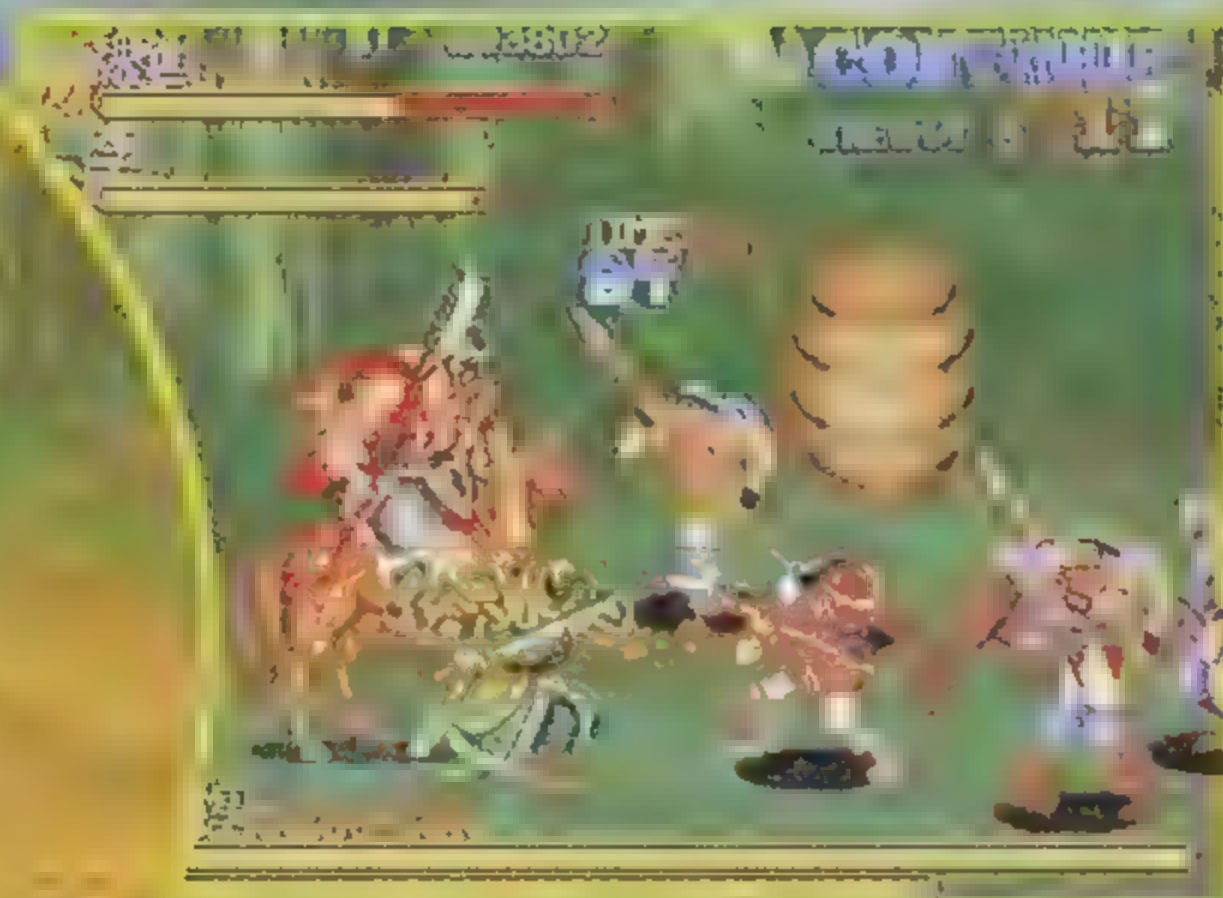
Il suo luogo d'origine è il mare, ma è in grado di adattarsi perfettamente a qualsiasi tipo di cambiamento climatico. Questo personaggio possiede una forza fuori dal comune e una velocità d'azione accettabile.

CHOU-HI

Il barbaro e selvaggio del gruppo. Quando combatte è un vero spettacolo perché di solito non bada a "spese". Forte e discretamete agile allo stesso tempo.

CHOU-UH

Ecco in tutto il suo splendore il nostro bel cavaliere senza macchia e senza paura, come non può mancare in ogni gioco che si rispetti. Ovviamente, forza e velocità d'esecuzione delle mosse sono bilanciate perfettamente.

KOU-C HUU

Kou-chuu si unisce al nostro manipolo di eroi per cercare di infiltrarsi tra le linee nemiche e scoprire chi sta tramando alle spalle dei governanti. Un buon lottatore, peccato che le sue frecce non abbiano un raggio d'azione più vasto.

GI-EH

Il guerriero asiatico più esperto del gruppo. Il filo della sua lama è così tagliente da essere conosciuto in tutto il continente, quando cammina per strada la gente lo guarda con timore. Forte ma non molto rapido.

Alcuni boss finali combattono a cavallo, attaccateli alle spalle.

I grassoni sono i più fastidiosi, se non ci credete chiedetelo a Random.

Nelle situazioni più calde, potrete sempre usare le vostre mosse speciali.

bene. Il sonoro ricorda anch'esso quello dei mitici cabinati da bar e la giocabilità, inutile dirlo, è davvero ottima. Il fatto di poter partecipare in due, il numero limitato di crediti, la lunghezza totale del gioco e la sua difficoltà media (entrambe a buonissimi livelli), la scelta fra cinque personaggi e le varie tecniche di combattimento con o senza armi sono tutti elementi che garantiscono un'elevato grado di longevità, se poi si considera che i beat'em up a scorrimento per PlayStation saranno due o tre al massimo, *Warriors of Fate* non potrà che risultare gradito agli appassionati del genere, pur essendo un po' datato e non troppo spettacolare... In ogni caso, un buon classico.

• Orwell 2000

Si ringrazia Japan Planet (Monza-MI)

WARRIOR OF FATE

Dopo una partenza, non proprio fantastica, siamo lietissimi di constatare che la Capcom ha ripreso la situazione in pugno. Considerando poi, le potenzialità offerte dalle nuove piattaforme è lecito e doveroso aspettarsi di vedere convertiti, a breve termine , tutti quei giochi che per un motivo o per l'altro non potevano essere trasportati su un 16-Bit. Questo è il caso di *Warrior of Fate*, che a parte qualche caricamento prima di ogni zona da "ripulire", è l'esatta copia del coin-op originale. Non si tratta proprio di un titolo recente o che sfrutti appieno le capacità del PSX, ma sarebbe stupido non ammettere che si tratta di una conversione che farà piacere ai nostalgici del genere. Il sistema di controllo è semplicissimo, in fondo si tratta di smanettare continuamente sul joypad fino a quando non si muove più niente sullo schermo, ma permette delle combinazioni di mosse veramente spassose, unite a una quantità di sprite in movimento veramente notevole e a una longevità di non poco conto.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ (8/10)
Per quanto possa essere limitata e ripetitiva se la cava più che bene. In due ci guadagna ulteriormente

GRAFICA (7/10)

SFIDA (8/10)
Il titolo richiede una certa dose di buona pazienza e tempo libero, perché finirlo non è molto semplice

SONORO (7/10)
Musiche ben riprodotte, pe[illegible] titolo come questo. Buoni gli effetti

PSX 80

SOTTO CONTROLLO

Per muovere il personaggio

Per utilizzare il colpo speciale

Pausa

Per colpire

Per saltare

Casa: **ELECTRONIC ARTS**
N°Giocatori: **1**
Continua?: **Sì**
Livelli di difficoltà: **1**

Psychic DETECTIVE

Dopo aver fatto la sua prima apparizione su 3DO, *Psychic Detective* della Electronic Arts arriva anche su PlayStation, rimanendo pressoché invariato rispetto alla precedente versione. Nel gioco impersoniamo Eric Fox, che, facendo uso dei suoi poteri psicometrici (che, per chi non lo sapesse, sono quelli che permettono di percepire la storia di un oggetto al solo contatto), si guadagna da vivere in uno spettacolo di "magia". Un giorno però, viene contattato da Laina Pozok, figlia di un noto studioso del paranormale morto suicida da pochi giorni. Laina vuole che Eric indaghi, facendo uso dei suoi poteri, sul mistero che circonda la morte del padre. L'indagine che Eric deciderà di intraprendere si svolgerà, infatti, secondo canoni assolutamente fuori del comune: il nostro "investigatore psichico", seguendo gli insegnamenti di Laina, acquista il potere di trasferire la sua mente in quella delle altre persone per guardare e sentire attraverso i loro occhi e le loro orecchie. Inutile dire che tale potere risulta utilissimo per scoprire indizi che sarebbero altrimenti inaccessibili a un normale detective e, in aggiunta, Eric è anche in grado di percepire la storia e gli eventi passati legati a un oggetto, toccandolo semplicemente. Questa indagine porterà il protagonista in una intricata vicenda che ruota attorno a degli oggetti paranormali di incredibile potenza (gli psychic collector) e dovrà scoprire, con il procedere del gioco, quali sono i legami delle persone che incontra con un misterioso gioco da tavolo russo, chiamato Black Diamond.

In termini di gioco, tutto questo si risolve in una avventura dalle metodologie originali: in *Psychic Detective* non dovrete, infatti, raccogliere e utilizzare oggetti, oppure risolvere enigmi, ma semplicemente osservare e interagire (passando da una mente all'altra, toccando oggetti o prendendo anche qualche piccola decisione sul da farsi) con i filmati che scorrono sullo schermo. Se a parole questo può sembrare piuttosto limitato, bisogna ammettere che il tutto funziona in maniera egregia (merito anche di un'ottima realizzazione tecnica) e l'ora di durata del film appare quasi sempre differente, dal momento che le nostre scelte ne influenzano gli eventi. Riuscire a vedere tutti i quattordici finali è, infatti, un impresa non facilissima e non realizzabile in breve tempo.

• ***Air***

Una delle numerose e spettacolari sequenze a tutto schermo.

Grazie alle piccole icone si può scegliere in quale corpo "entrare".

PSYCHIC DETECTIVE

Non si può certo dire che *Psychic Detective* sia un titolo dalla meccanica di gioco poco originale. In effetti, all'inizio ci si trova piuttosto spaesati e non si capisce perfettamente che cosa si debba fare. Dopo qualche "visione" integrale del film però, si comincia a familiarizzare con i personaggi e con il loro ruolo nella vicenda. In questo modo, il livello di coinvolgimento del giocatore aumenta in maniera progressiva, portandolo a scoprire sempre cose nuove e filmati differenti. È vero che, un prodotto di questo genere, non è adatto a tutti i giocatori: la struttura di gioco troppo "semplicistica" e la necessità di conoscere bene l'inglese parlato potrebbero, infatti, far storcere il naso a molti. Quanti però ritengono di poter superare queste difficoltà, potrebbero trovare in *Psychic Detective* un titolo "alternativo" dalle grandi possibilità. La sua realizzazione tecnica è, infatti, ineccepibile sia dal punto di vista grafico, sia da quello sonoro. Se cercate un'avventura di grande impatto, questo potrebbe essere il prodotto che fa per voi.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ● P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ (7/10)
Il sistema di gioco è elementare ma permette allo stesso tempo una grande libertà di azione

GRAFICA (9/10)

SFIDA (7/10)
Il "film" non è eccessivamente lungo, ma le variazioni della trama e i quattordici finali aggiungono un notevole spessore al gioco

SONORO (8/10)
L'atmosfera è ricreata perfettamente dalle (poche) musiche e dall'ottimo parlato digitalizzato

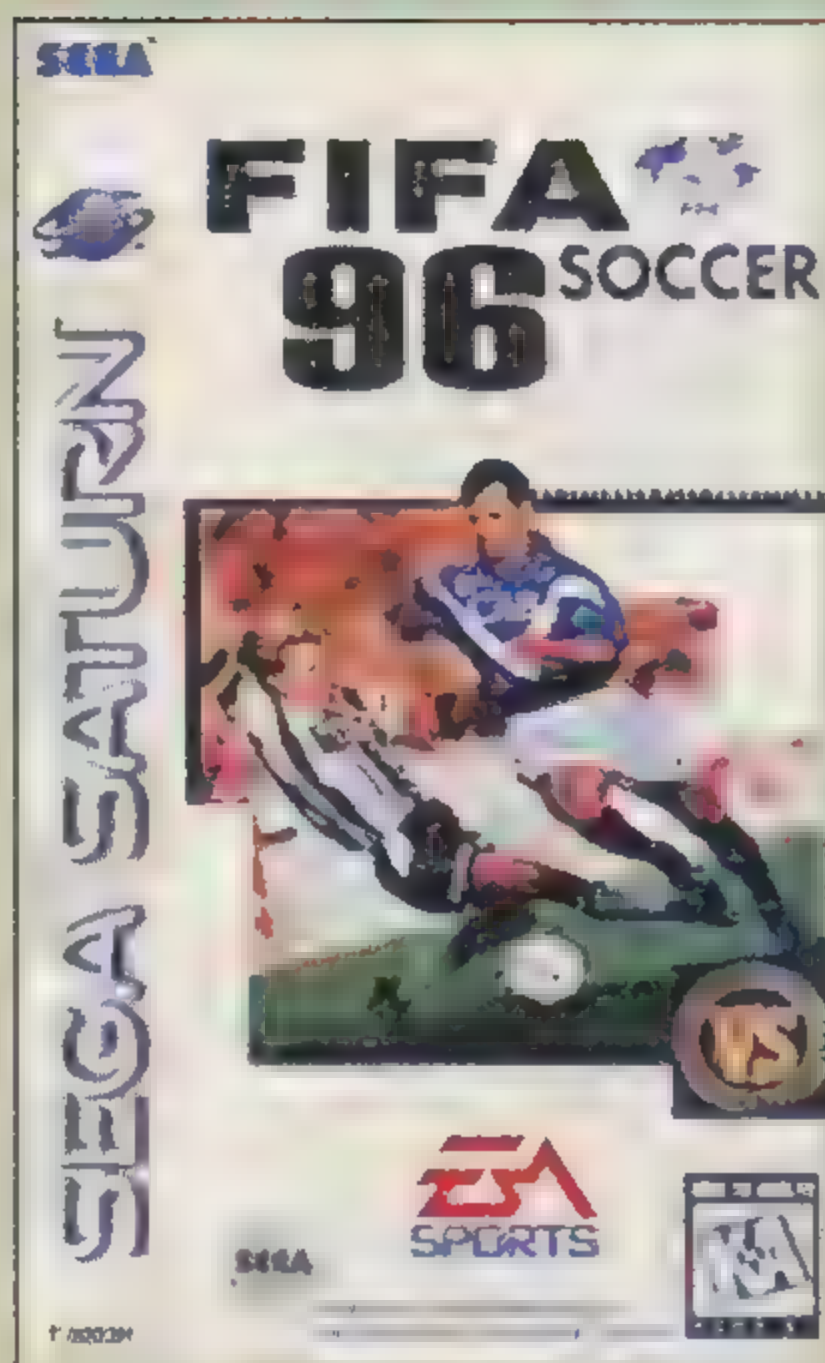
PSX 82

SOTTO CONTROLLO

Seleziona l'icona voluta

Conferma la selezione

ASTROCOMPUTER

PRESENTA... "IL MEGLIO DI SONY PLAYSTATION"

TEKKEN 2	GUNDAM 2	VAMPIRE	PUZZLE BOBBLE 2	NEED FOR SPEED
L. 169.000	L. 169.000	L. 169.000	L. 169.000	L. 99.000

E RINNOVA LE SUPER OFFERTE...

FIFA SOCCER 96	HI-OCTANE	STREET FIGHTER ZERO	MORTAL KOMBAT II	VIEWPOINT
L. 79.000	L. 79.000	L. 110.000	L. 79.000	L. 79.000

CONSOLLE

SUPER NES (USA) + PAD L. 199.900

SUPER NINTENDO (PAL) + SCART + PAD L. 199.900

MEGA DRIVE II L. 199.900

GAME GEAR + GIOCO L. 209.000

GAME BOY RED + KILLER INSTINCT L. 139.000

NOVITA

SEGA NOMAD L. 379.000

SATURN (JAP) + 2 GIOCHI L. 749.000

SATURN (EURO) + V. FIGHTER REMIX + PAD L. 859.000

SATURN (USA) L. 739.000

SONY PSX (EURO) + DEMO L. 639.000

IRRIPETIBILE

NEO GEO CDZ L. 1.050.000

ALL THE GAMES

GAME GEAR

POPILS	49.000
STREET OF RAGE 2	49 000
ROBOCOP	49.000
DRACULA	49.000
JUDGE DREDD	49.000
GP RAIDER	49.000
RISTAR	49.000
SPEEDTRAP	49.000
S. MONACO GP	49.000
G. LOC	49.000
ASTERIX	49.000
NBA ACTION	49 000
MADDEN '95	49 000
WINTER OLYMPICS	49 000
AX BATTLER	49.000
DESERT STRIKE	49.000
ACCESSORI	
BATTERY PACK	TELEF.
ADATTATORE AUTO	TELEF

GAME BOY

KILLER INSTINCT	45.000
MORTAL KOMBAT III	49 000
STREET FIGHTER II	49.000
BATMAN FOREVER	45 000
PRIMAL RAGE	45.000
KIRBY DREAM LAND II	49.000
SAMURAI SHODOWN	45 000
DONKEY KONG LAND	45 000
JUDGE DREDD	45.000
NBA JAM T.E.	39.000
MORTAL KOMBAT II	45.000
FERRARI GRAND PRIX	35.000
KID DRACULA	35.000
COOL SPOT	35.000

MEGA DRIVE

TOY STORY	109.900
FIFA 96	99.000
MISSION IMPOSSIBLE	119.000
PREMIER MANAGER	109.000
MICROMACHINES T.T.	109.000
REAL MONSTER	119.000
POWER RANGERS	119.000
PHANTASY STAR 4	139.000
VECTOR MAN	109.000
THE OOZE	110 000
ETRNAL CHAMPION	69 000
NHL 96	110.000
TOP GEAR	75 000
STAR TREK DEEP SPACE NINE	110.000
S SHOWDOWN	75.000
MICKEY MANIA	85 000
COOL SPOOT	59.000
BATMAN FOREVER	119.000
RUGBY CUP 95	TELEF.
POWER RANGERS THE MOVIE	119.000
EARTH WORM JIM	90.000
S. STREET FIGHTER 2	85 000
SCOOBY DOO	90.000
MORTAL KOMBAT II	79.000
MORTAL KOMBAT III	129.000
EXO SQUAD	109 000
NBA JAM T.E.	98.000
FIFA 95	75.000
TENNIS J. CAPRIATI	70.000
WWF RUMBLE	89.000
VIRTUA RACING	85.000
LION KING	95 000
LANDSTALKER	69.000
ACCESSORI	
MEGA PAD 6 TASTI	25.000

SUPER NINTENDO

TOY STORY	119.900
DONKEY KONG COUNTRY 2	TELEF.
90 MINUTES	TELEF.
CIRCUIT USA	TELEF.
DEEP SPACE 9	TELEF.
MISSIONE IMPOSSIBLE	TELEF.
KILLER INSTINCT	125 000
KILLER INSTINCT (USA)	135.000
DOOM TROOPERS	139.000
YOSHI ISLAND	135.000
MORTAL KOMBAT III	119 000
GIVE 'N GO NBA	129.000
INT'L SUPERSTAR SOCCER	125.000
MEGAMEN X 2	90.000
NHL 96	109.000
MEGAMEN 7	99.900
DRACULA X	139.000
BIKER MICE	79.000
CHRONO TRIGGER	135.000
SECRET OF EVERMORE	135 000
RETURN OF JEDI	89.000
BOMBERMAN 2	89.000
ZELDA	89 000
ADDAM'S FAMILY	89.000
DEMON CREST	78.000
BIOMETAL	64 000
ZOOP	110 000
DIDDY KONG QUEST	TELEF.
E. WORM JIM II	TELEF.
FIFA SOCCER 96	129 000
NBA JAM 96	TELEF
MADDEN FOOTBALL 96	TELEF

PSX JAPAN

GUNDAM 2	TELEF.
HYPER FINAL MATCH TENNIS	TELEF.
GRADIUS DE LUXE	TELEF.
VAMPIRE	TELEF.
CHORO Q	TELEF.
7 FLOATING RUNNER	TELEF.
GOMON	TELEF

PSX EUROPEA

WING COMMANDER 3	TELEF.
NEED FOR SPEED	TELEF.
MAGIC CARPET	TELEF.
TOTAL NBA 96	TELEF.
ACTUA SOCCER	TELEF.
TOPOLINOMANIA	TELEF.
ALIEN TRILOGY	TELEF.
ADIDAS POWER SOCCER	TELEF.
ACTUA SOCCER	TELEF.
F1	TELEF.
AGILE WARRIOR	TELEF.
GEX	TELEF.

PSX USA

NEED FOR SPEED	TELEF
DESCENT	TELEF.
RESIDENT EVIL	TELEF.
ACCESSORI	
BORSA PSX CON PAD + EXTENDER + CD CLEANER	99.000
CAVO LINK	TELEF.
CAVO SCART	39 000
PAD ORIGINAL	65.000
NEG•CON	129.000
VIRTUA STICK V	159.000
MOUSE	85 000
FIGHTER STICK HORI	129.000
PAD TURBO FIRE	49 000
PSX INFRARED	99.000
PSX CONTROLLER	49.000

SEGA SATURN JAPAN

GUN GRIFFON	TELEF.
KING OF FIGHTER 95	TELEF.
DRAGON FORCE	TELEF.
DARK LEGEND 2	TELEF.
VICTORY GOAL 96	TELEF.
SNATCHER	TELEF.

SEGA SATURN EUROPEA

WIPEOUT	TELEF.
MAGIC CARPET	TELEF.
DESCENT	TELEF
ACCESSORI	
GUN	TELEF
SCHEDA FILM SATURN	450 000
2 CD/VIDEO V. FIGHTER 2	99.000
JOYSTICK SATURN	100.000
CAVO SCART RGB	TELEF.
MEMORY CARD	TELEF.
ADATT. RS MULTIPLAYER	TELEF.
SATURN INFRARED PAD	TELEF.
PAD TURBO FIRE	TELEF.
PAD CONTROLLER	TELEF

NEO-GEO CDZ
GIOCHI DA L. 29.000

SAMURAI SHODOWN
KING 94
SUPER SIDEKICK II
FOOTBALL FRENZY
CARNOV REVENGE
AEROFIGHTER
VIEW POINT
REAL BOOT
SAMURAI III
KING 95

32 X PAL

VIRTUA RACING	79.000
CHAOTIX	79 000
DOOM	79.000
METAL HEAD	79 000
STAR WARS	79.000
AFTER BURNER	79 000

32 X USA

MORTAL KOMBAT II	19.900
AFTER BURNER	19.900
COSMIC CARNAGE	19 900
BASEBALL 95	19.900
NBA T.E.	19.900
SPACE HARRIER	19.900
WWF RUMBLE	19.900
STAR WARS	19.900

3DO
GIOCHI DA L. 69.000

BC RACERS
BLADE FORCE
DOOM
DRUG WARS
DRAGON LORE
BATTLE SPORT
SPACE PIRATES
SOCCER KID
PGA TOUR GOLF '95
SPACE ACE
PERFECT GENERAL
GEX
CANNON FODDER
FOES OF ALI'
ACTION PACK (3 giochi)
ZHADNOST
TRIPD
WOLFENSTAIN 3D
IMMERCENARY
SYNDICATE
SHADOW

ACCESSORI

MODULATORE PAL	129.000
GAME GUN	89 000
CONTROLLER PAD	59 000
SUPER-NES PAD ADAPTOR	45.000

ACCESSORI

PLAYSTATION CONTROLLER JOYPAD PER PSX L. 49.000

EXPLORER JOYPAD PER SEGA SATURN E SONY PLAYSTATION L. 39.000

CAVO SCART RGB PER SONY PSX L. 39.000

ADATT. SATURN L. 55.000

DISP. ADATTATORI PER SONY PSX TELEFONARE

VIRTUA GUN PER SEGA SATURN L. 69.000

VOLANTE SATURN L. 159.000

VOLANTE-CAMBIO +PEDALIERA PSX L. 159.000

OFFERTE PROMOZIONALI

SUPER NINTENDO

ANDRE AGASSI	59.000
ADV. ISLAND II	69.000
BARKLEY'S SHUT UP & JAM	59.000
BIRER'S FROM MARS	69.000
DRACULA	69.000
BUGS BUNNY	69.000
BATMAN RETURN	69.000
COOL SPOT	59.000
EMPIRE STRIKES BACK	69.000
FATAL FURY 2	59 000
FIFA SOCCER	89.000
FINAL FIGHT 2	69 000
WWF ROYAL RUMBLE	69.000
BATMAN FOREVER	89 000
F1 ROCK 2	69.000
F ZERO	59.000
GP 1 P. 2	69 000
INT'L TENNIS TOUR	59.000
JUNGLE BOOK	79.000
KING OF DRAGON	59 000
LAST ACTION HERO	59.000
LION KING	89.000
MAXIMUM CARNAGE	89.000
MICKEY MANIA	69.000
MICHAEL ANDRETTI	79.000
NBA JAM	79.000
RPM RACING	59.000
SAMURAI SHODOWN	79.000
SPIDERMAN VS XMAN	59 000
SUPER STREET FIGHTER II	99.000
TETRIS 2	79.000
WINTER OLYMPICS	59.000

SATURN

VIRTUA RACING	90.000
FIFA '96	99 000
DARK LEGEND	90.000
OFF WORLD	90.000
HI OCTANE	90.000

PSX USA
ACQUISTANDO 2 GIOCHI SPEDIZIONE GRATUITA

ROAD RUSH+GEONI CUBE	199.000
HI OCTANE+SHOCKWAVE ASSAULT	199 000
VIEW POINT+PRIMAL RAGE	199 000

PSX JAPAN
ACQUISTANDO 2 GIOCHI SPEDIZIONE GRATUITA

S. FIGHTER+METAL JACKET	120 000
POP TWIN BEE+S. FIGHTER	120 000
CYBER WAR+HERNIE HOPPERHEAD	120.000

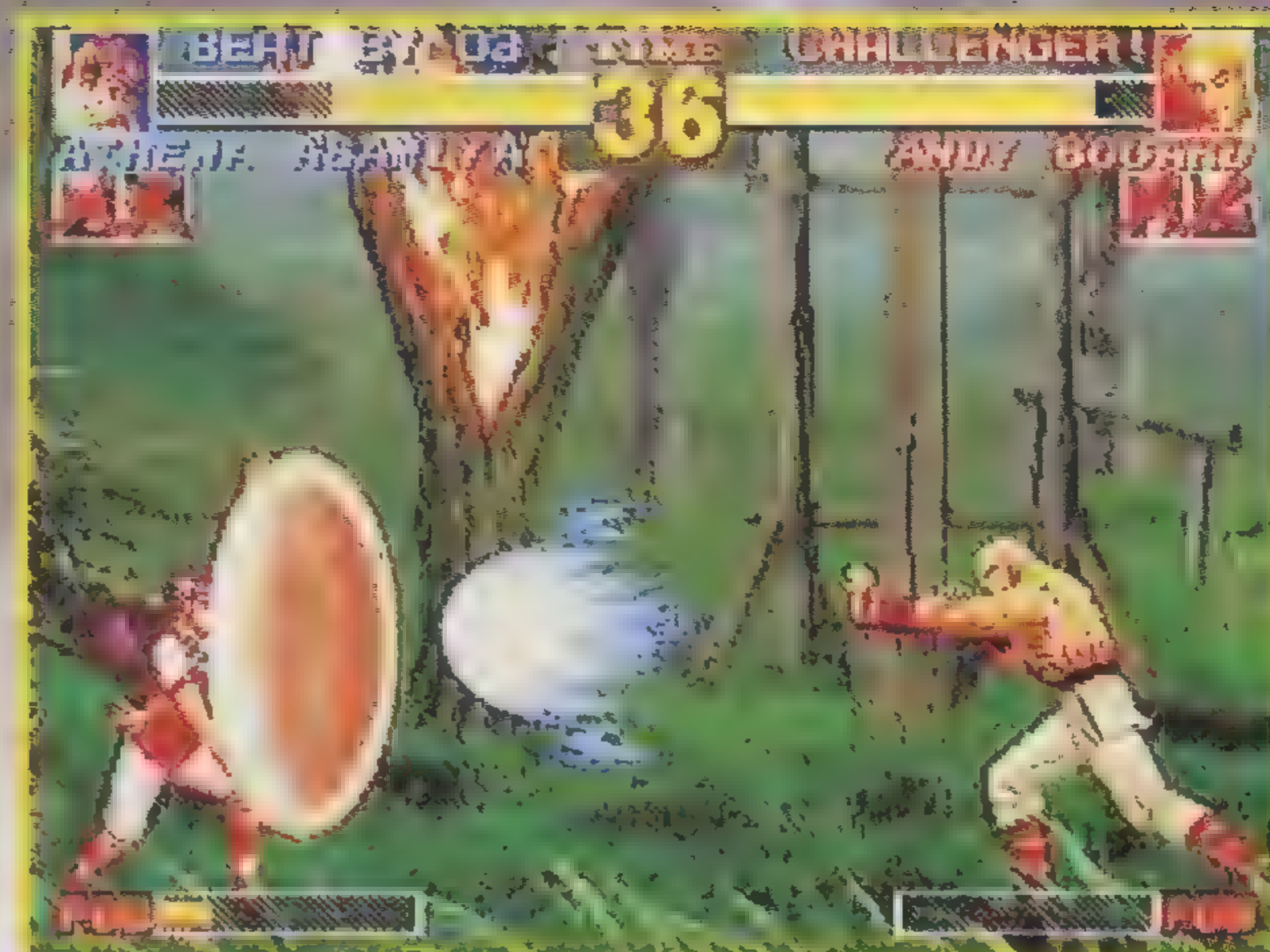
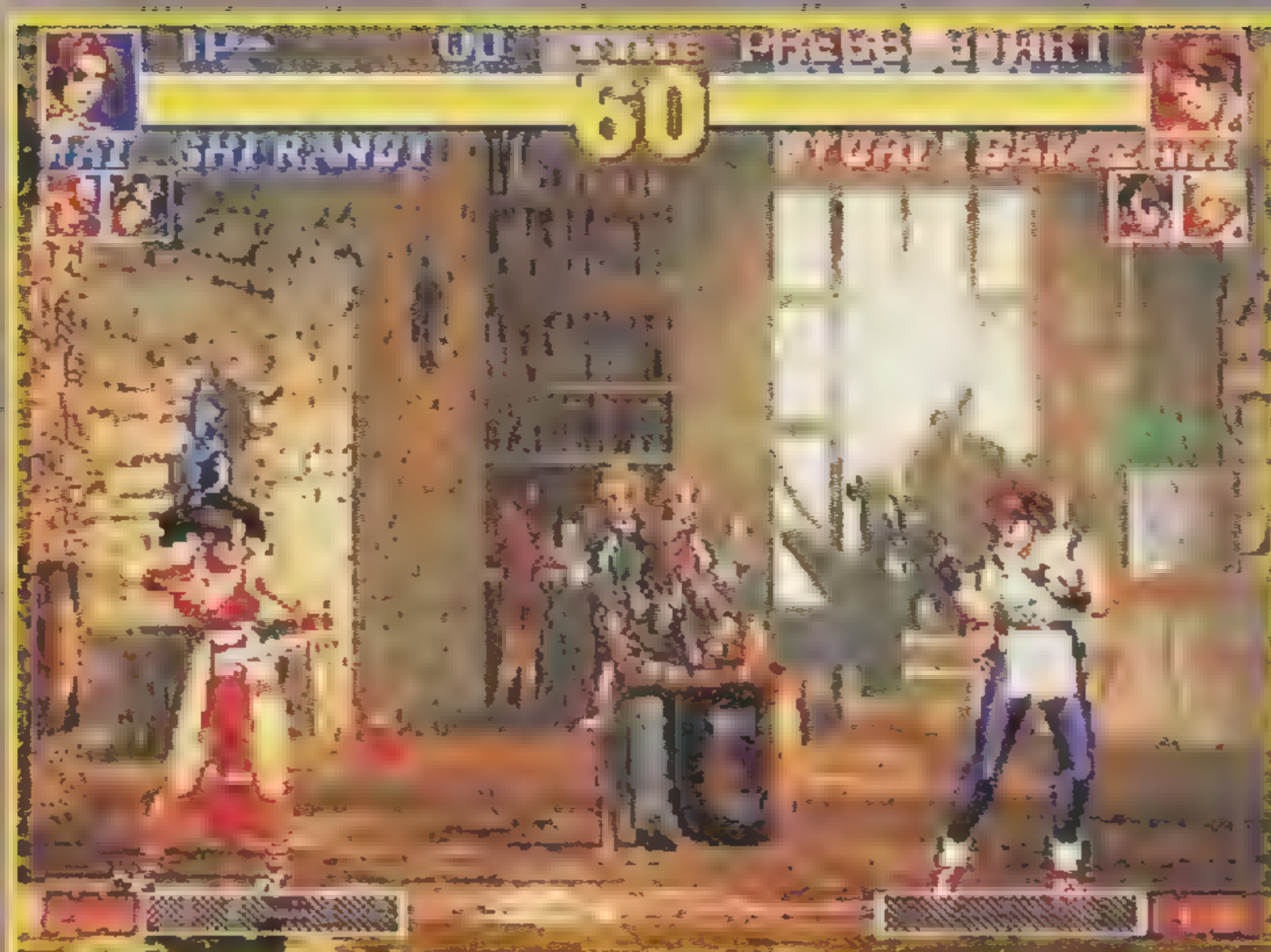
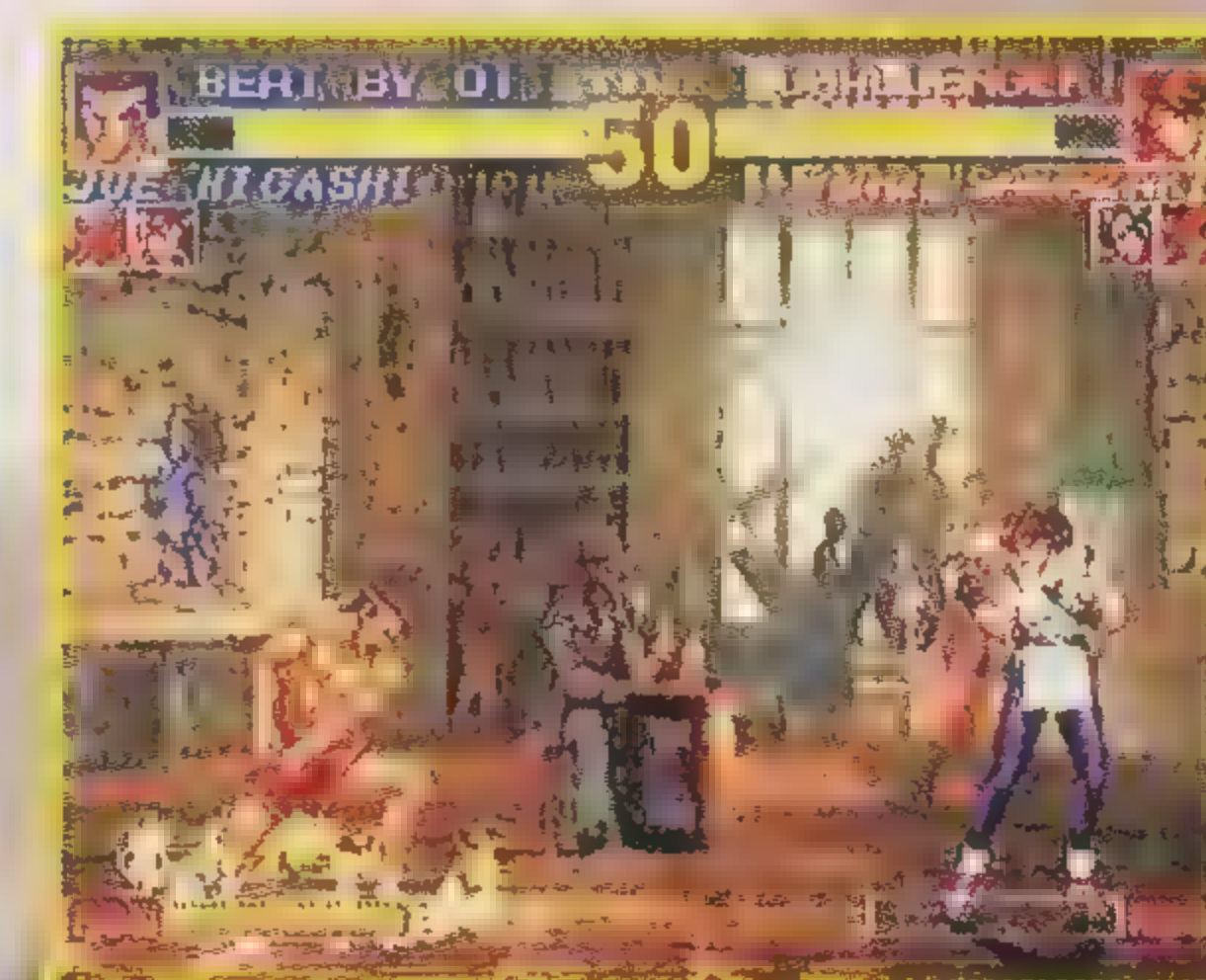
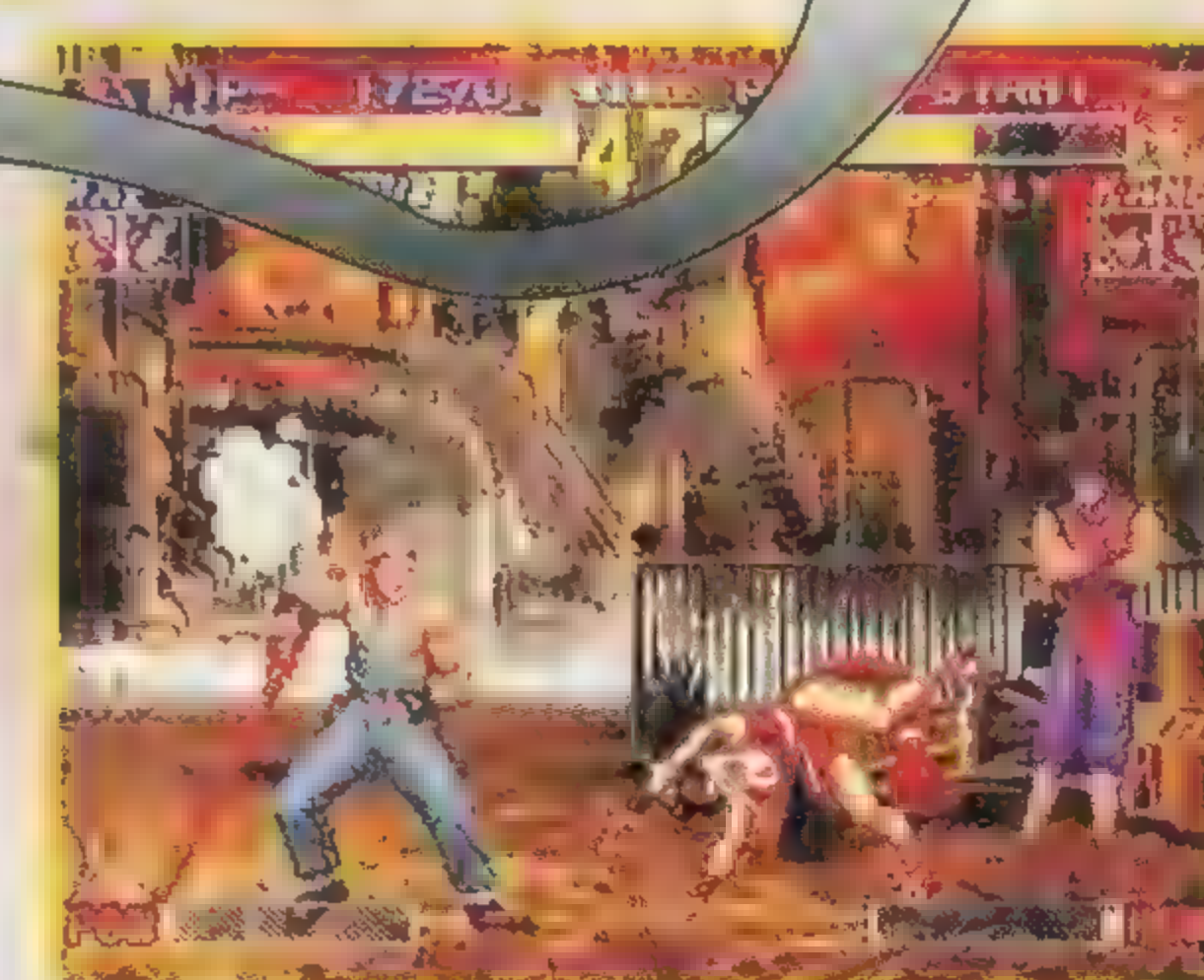
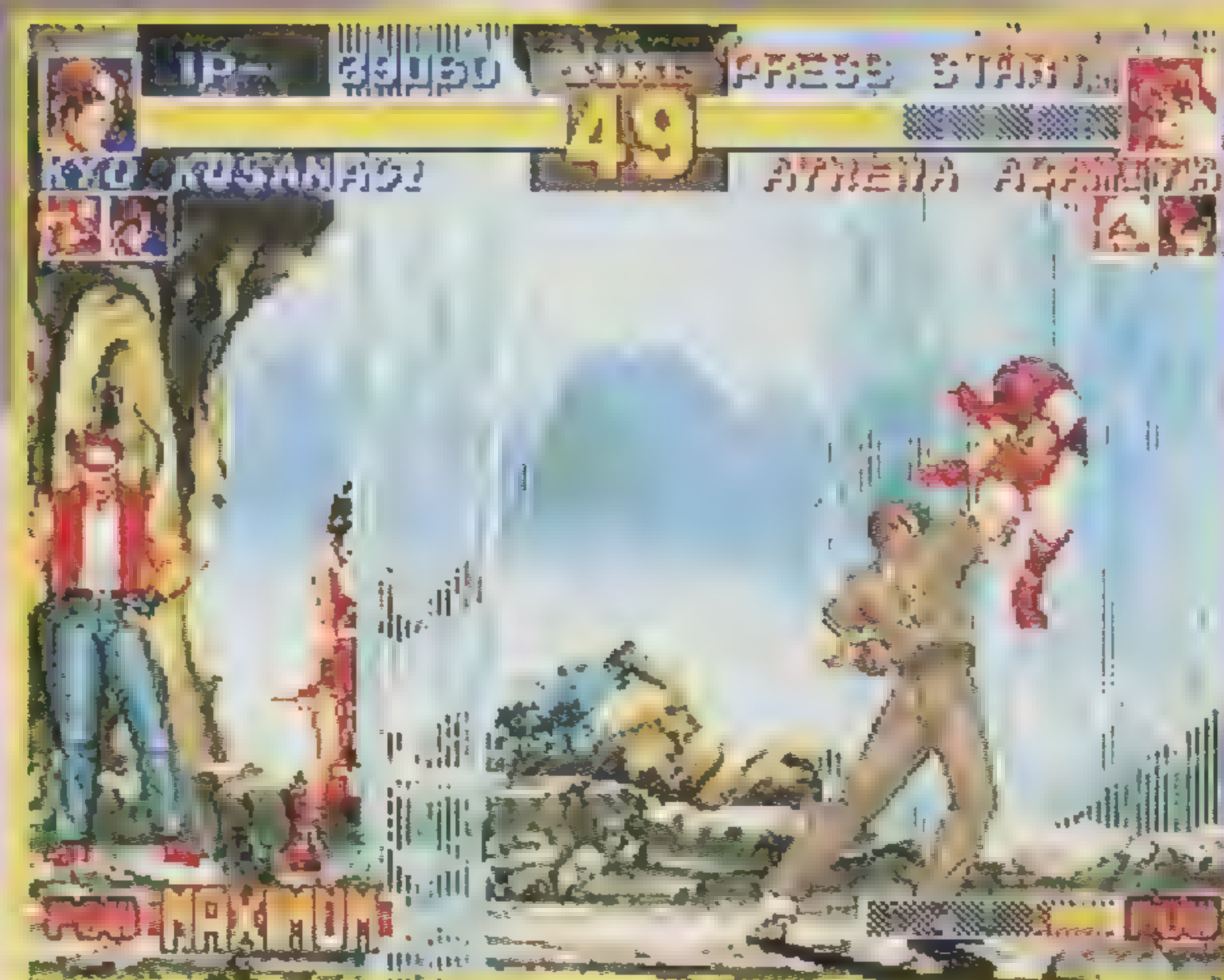
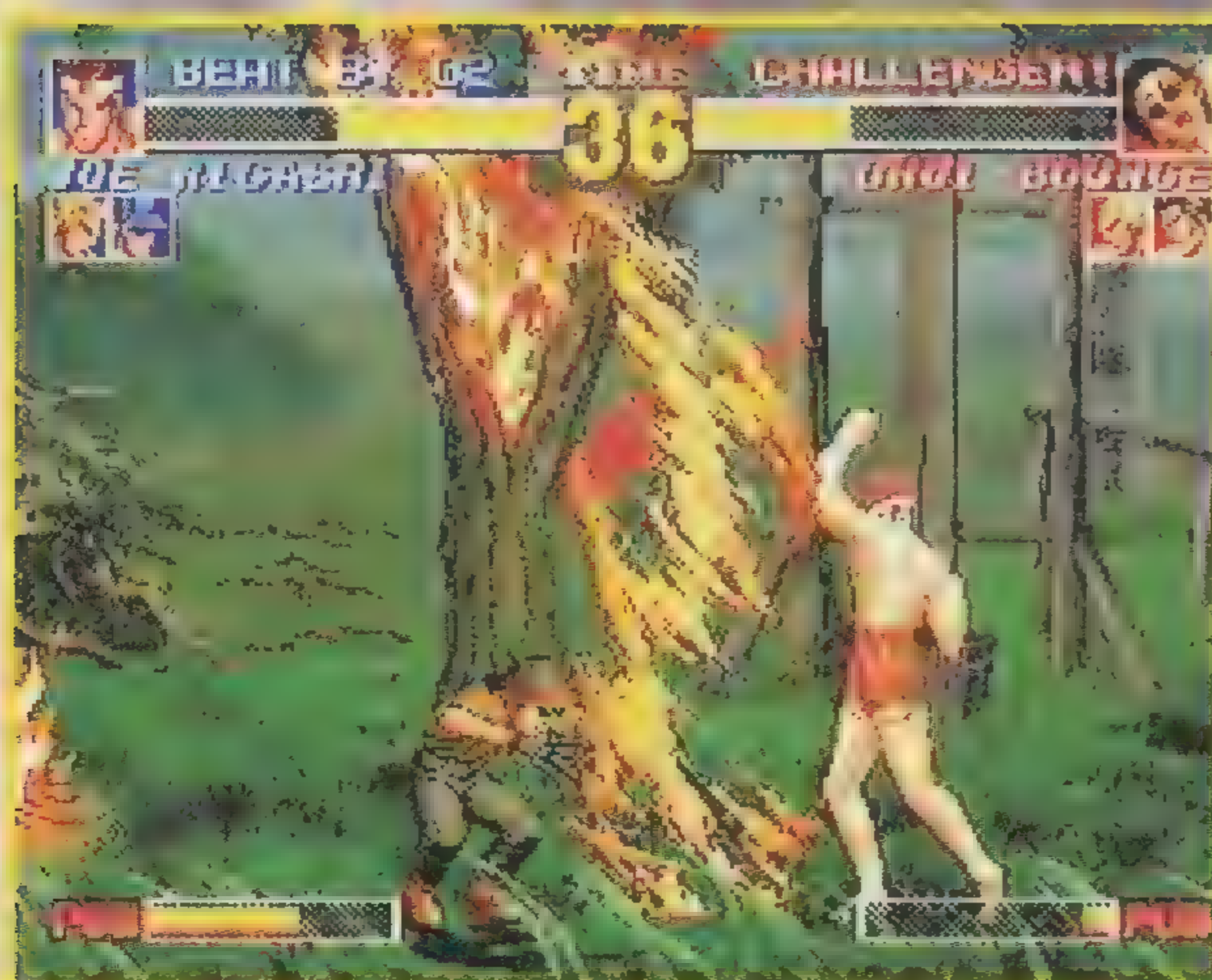
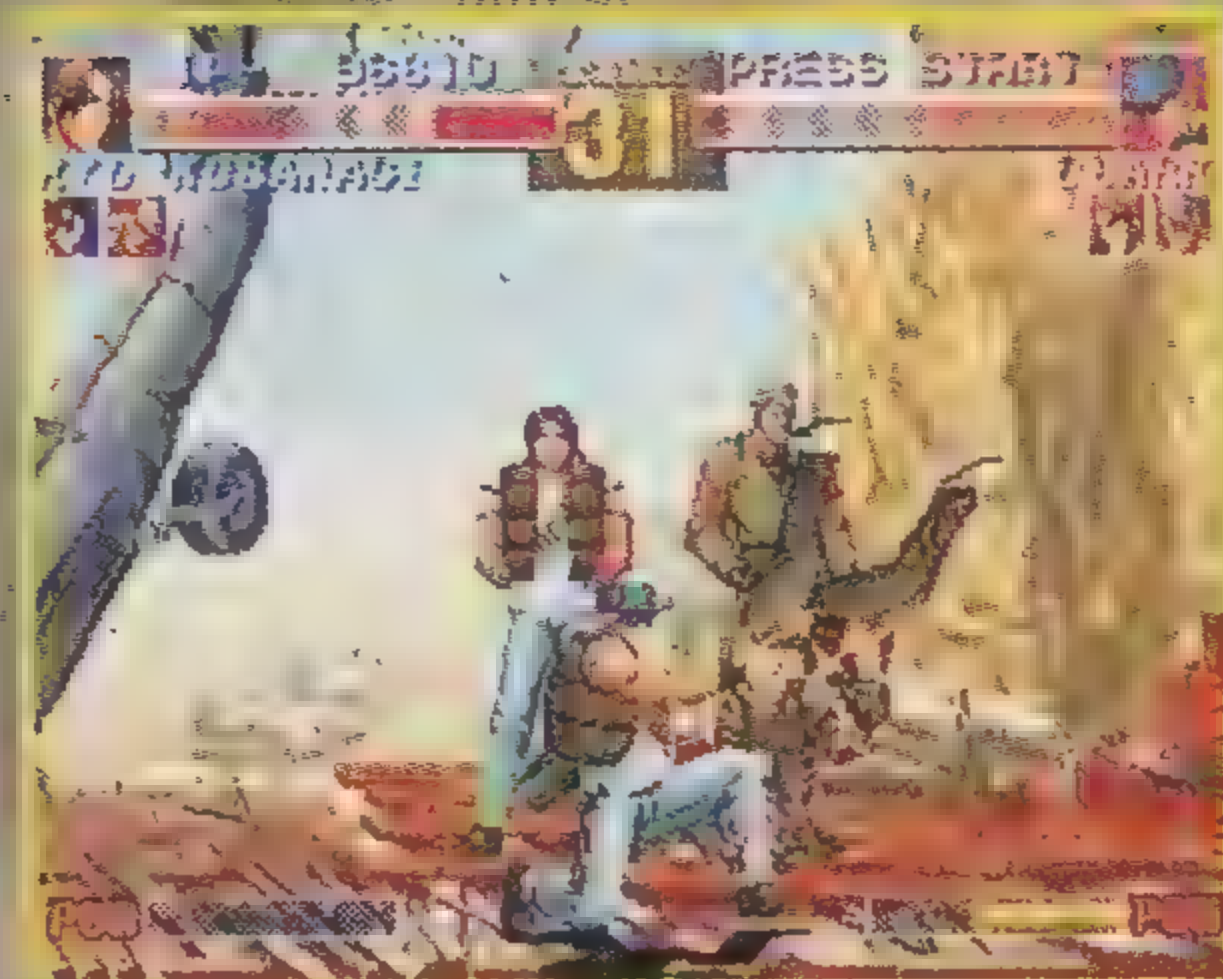
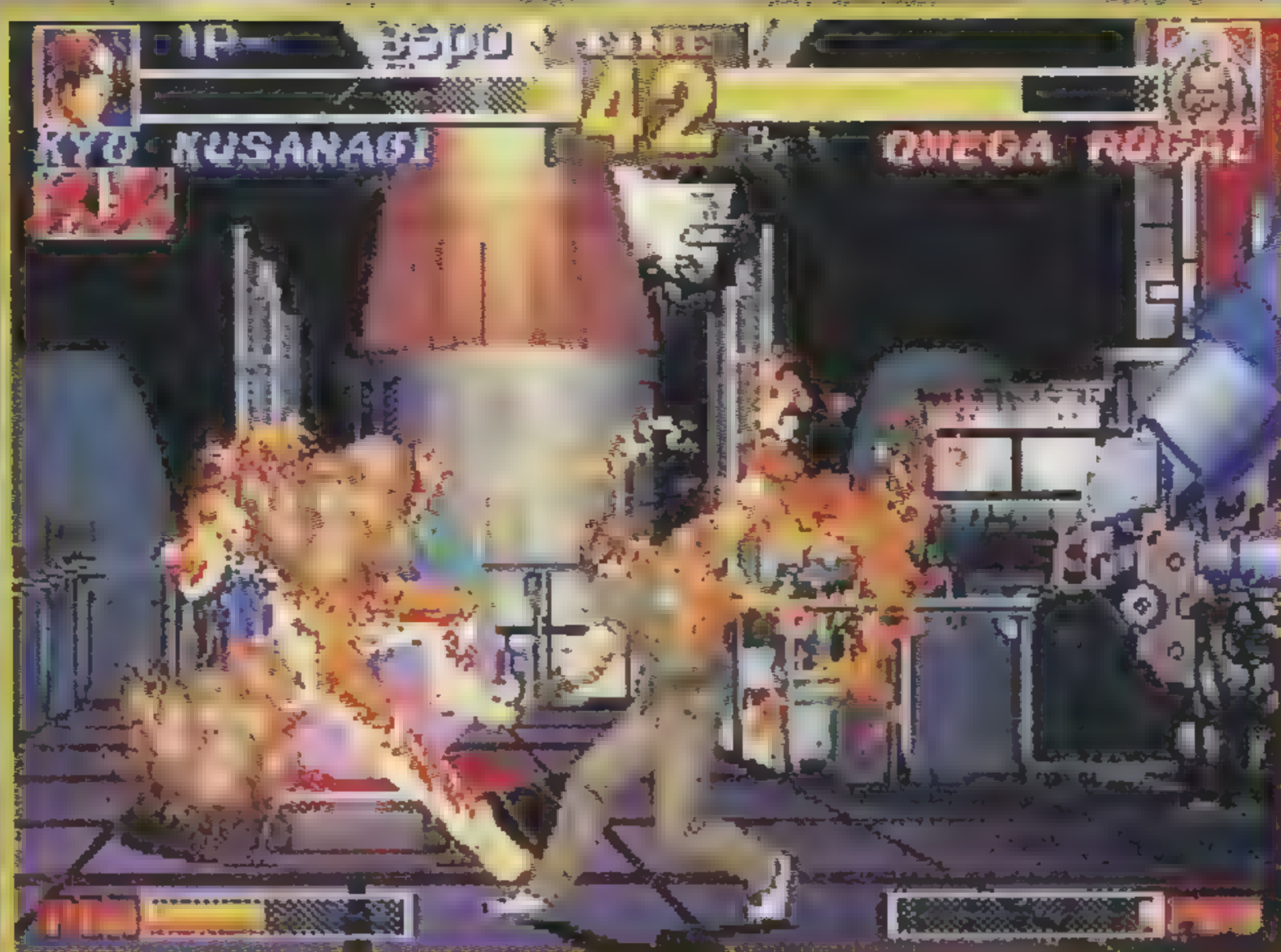
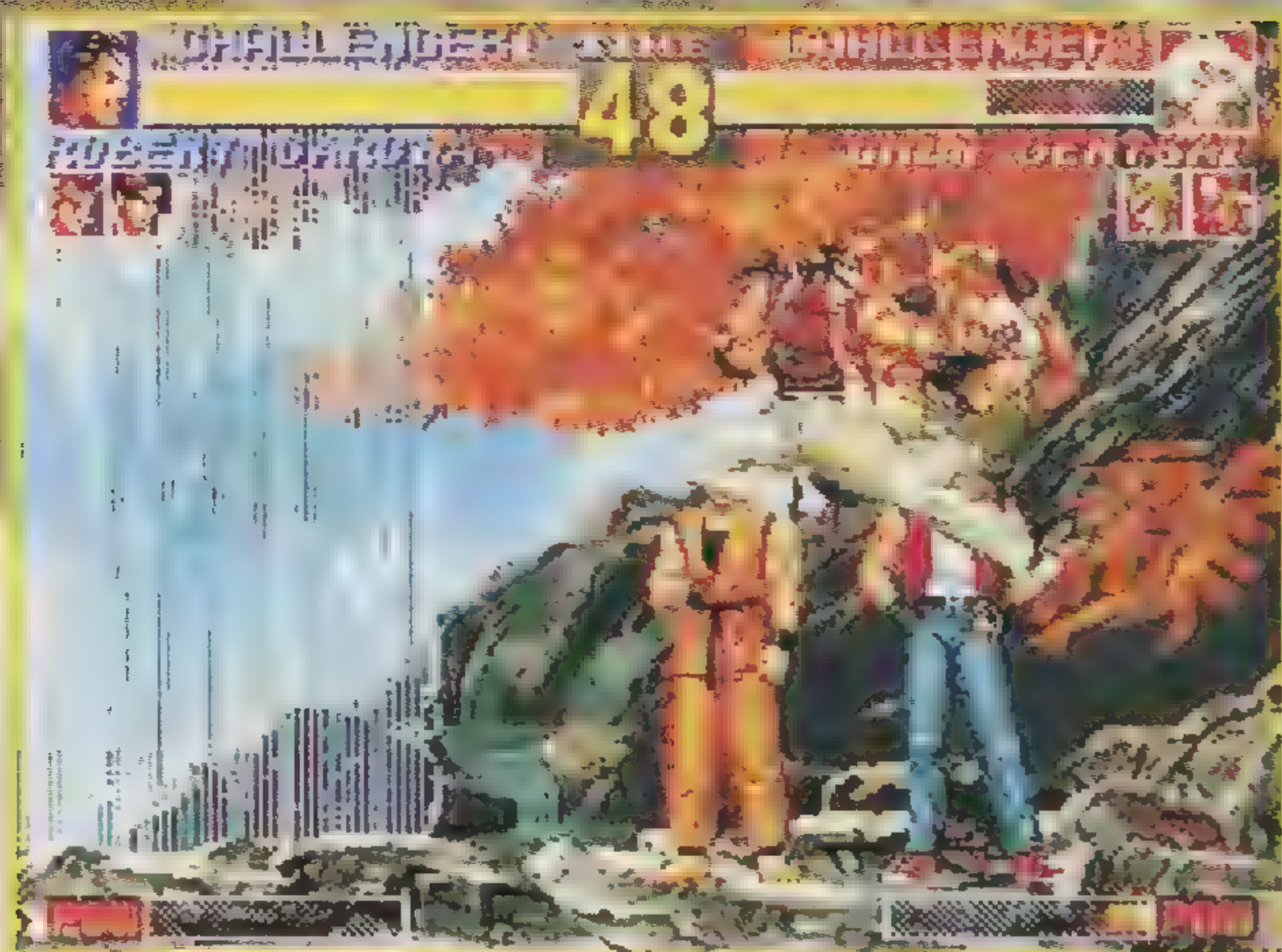
CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX (06) 78.34.82.25

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • SPEDIZIONE GRATUITA PER CHI ACQUISTA 2 GIOCHI (ESCLUSE OFFERTE) • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

Casa: SNK
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 5

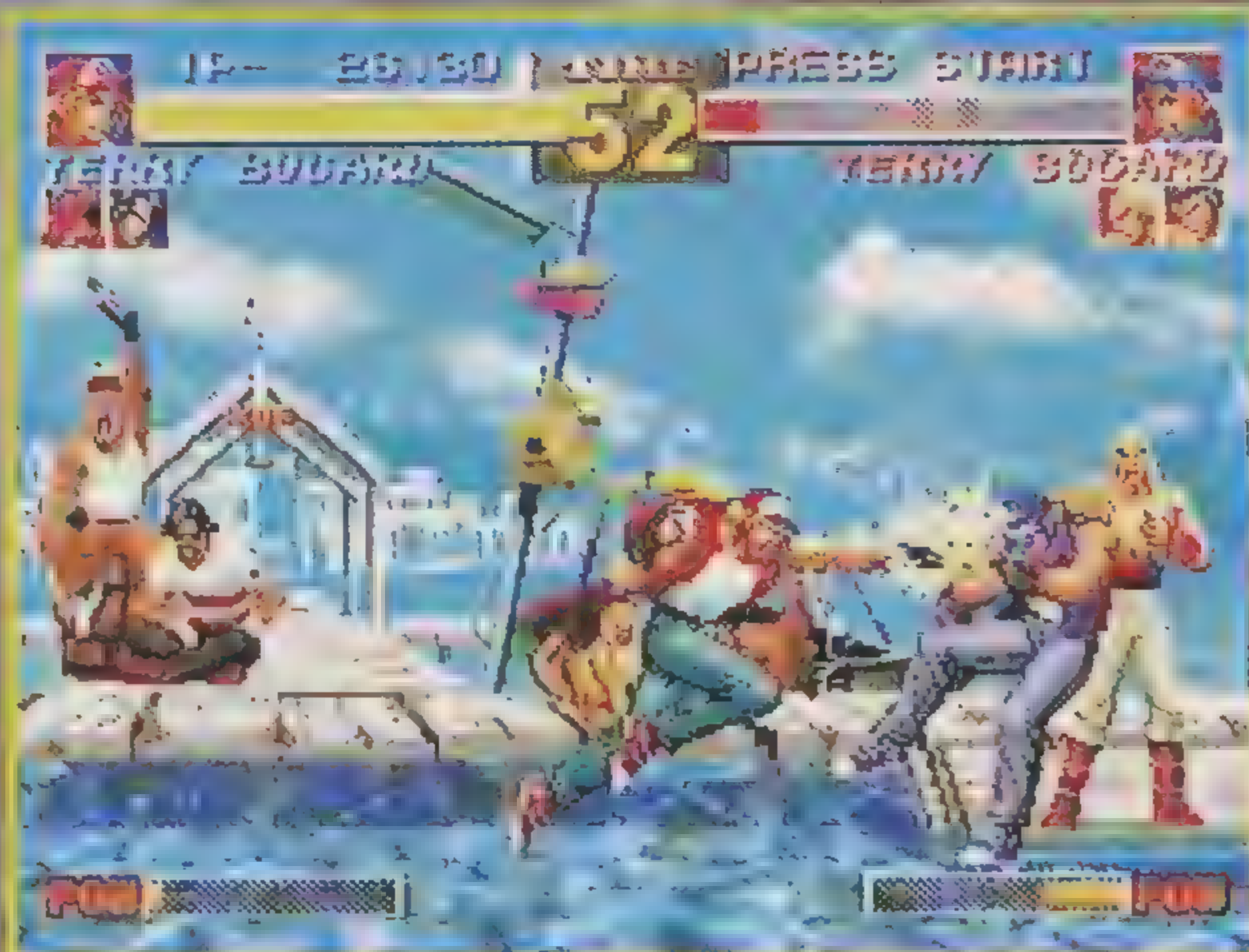
Dopo mesi di voci di corridoio e conferme più o meno ufficiali, la SNK ha finalmente prodotto la sua prima conversione per il Saturn di uno dei titoli più riusciti su Neo-Geo CD: *King of Fighters 95*. In effetti, lo strapotere della Capcom nel campo dei picchiaduro bidimensionali era ormai un dato di fatto sulla console a 32 bit della Sega, ma l'entrata in gioco della SNK sicuramente darà del filo da torcere alla grande Capcom, che si troverà a rivaleggiare con una casa che di beat'em up ha davvero una grossa esperienza. L'uscita di questo *King of Fighters 95* ne è una prova lampante, dal momento che la conversione è stata eseguita in maniera perfetta, seppur con l'aggiunta di una cartuccia ROM da 2 MB. Per quanti non lo sapessero, *King of Fighters 95* (e in particolare il suo predecessore *KoF 94*) è stato il primo picchiaduro a utilizzare una originale modalità di combattimento tre contro tre. In pratica, gli incontri non sono risolti al meglio dei tre round (come accade nella maggior parte dei giochi di questo genere), ma viene dichiarato vincitore chi riesce a "eliminare" tutti e tre i combattenti avversari. Il vincente di uno scontro, che si svolge comunque uno contro uno, basandosi sulla classica barra a energia, ha, infatti, la possibilità di affrontare il prossimo lottatore della squadra avversaria, mantenendo però l'energia con cui ha terminato il combattimento precedente (più un piccolo bonus in relazione al tempo avanzato). Per questo motivo la rosa dei lottatori tra cui scegliere il proprio team è estremamente ampia, più di ogni picchiaduro fin'ora prodotto: i combattenti selezionabili sono, infatti, ben ventiquattro, divisi in team di

THE KING OF Fighters 95

CATTIVI DA LEGARE

Oltre ai ventiquattro personaggi selezionabili, *King of Fighters 95* possiede altri due lottatori supplementari che non possono essere scelti (almeno inizialmente...): il padre di Kyo e l'organizzatore del torneo.

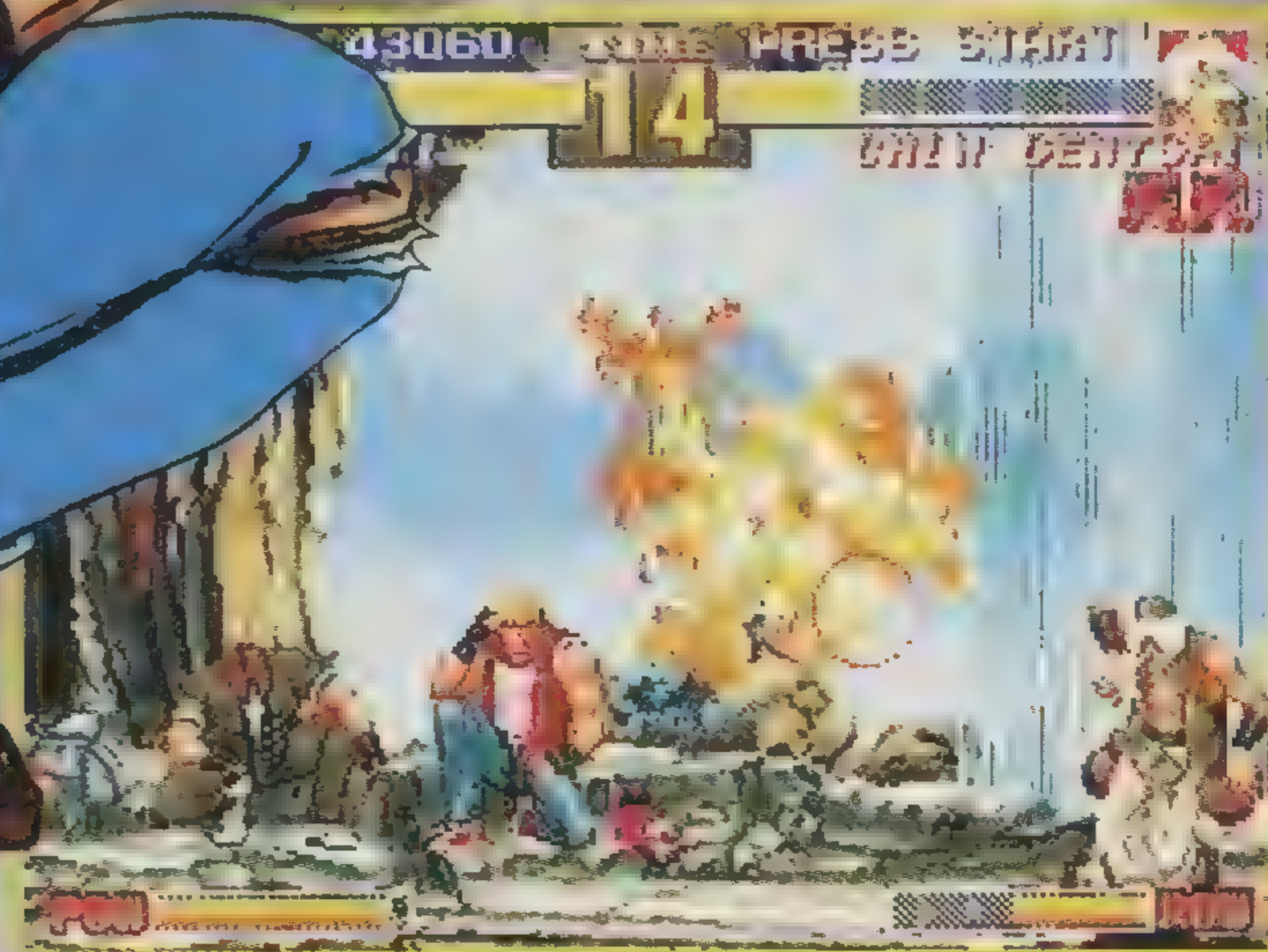
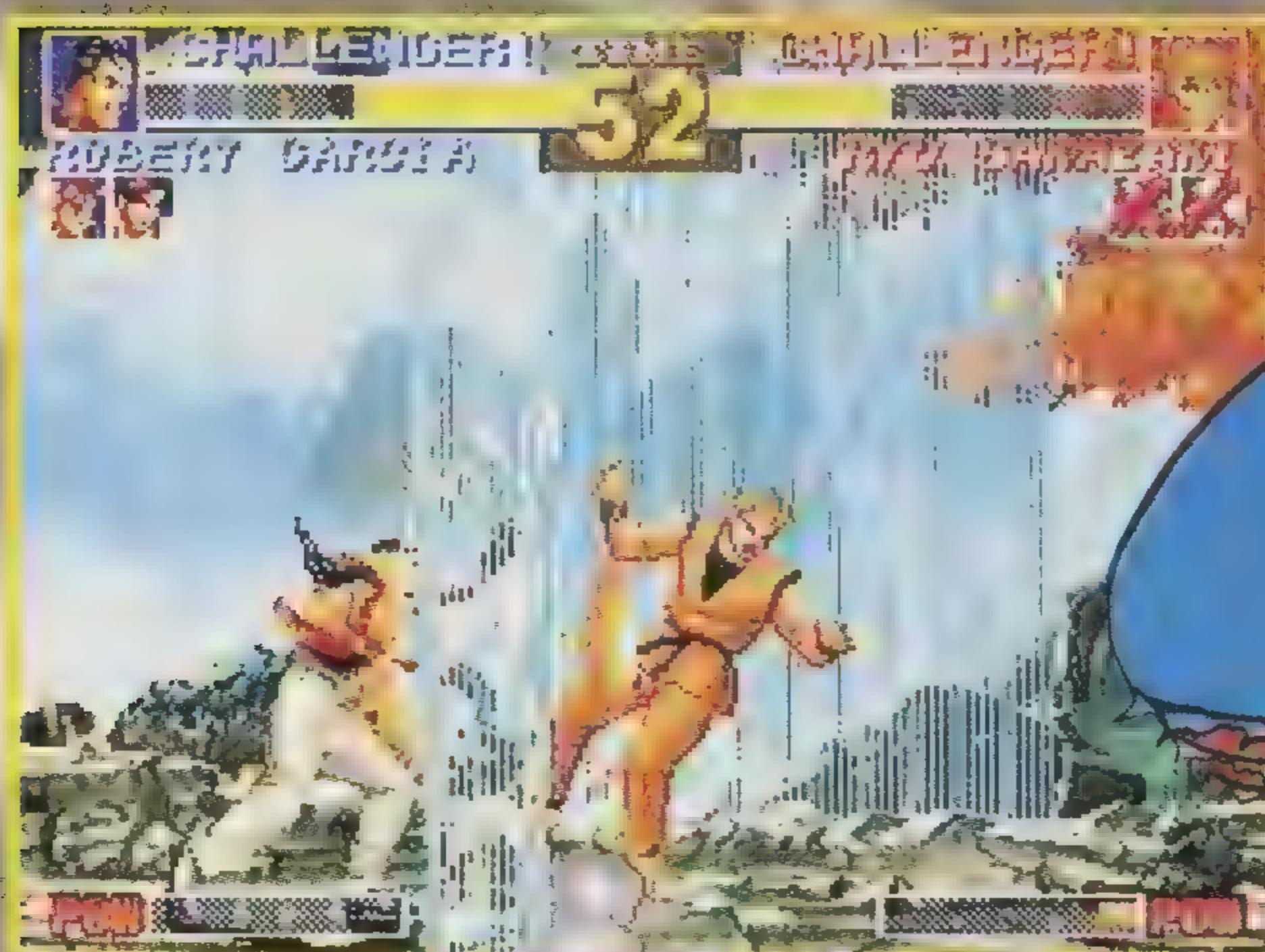
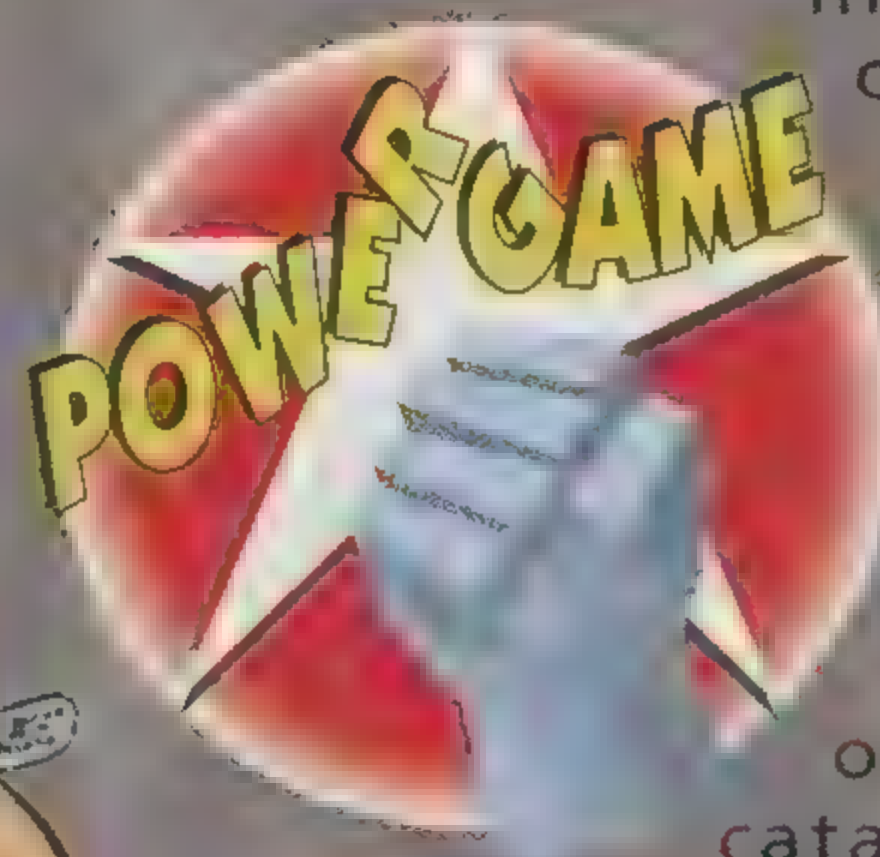
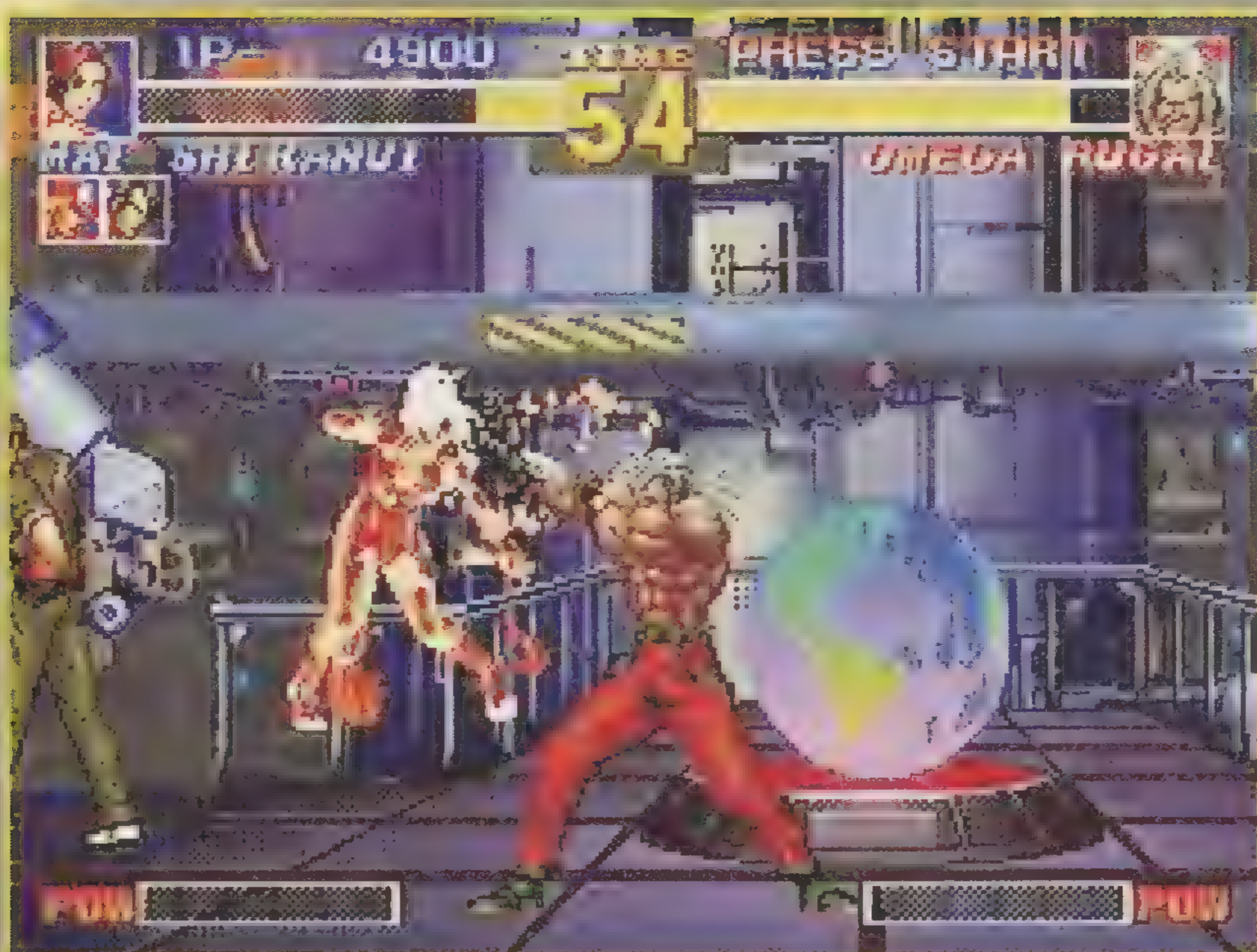
SAISYU KUSANAGI

È il padre di Kyo, diventato tirapiedi di Rugal per ignote ragioni. Essendo molto simile al figlio, ne condivide tutte le mosse e gli attacchi speciali, potenziandoli all'inverosimile. Dovrete fare soprattutto attenzione alla sua poderosa carica che non può essere parata bassa.

OMEGA RUGAL

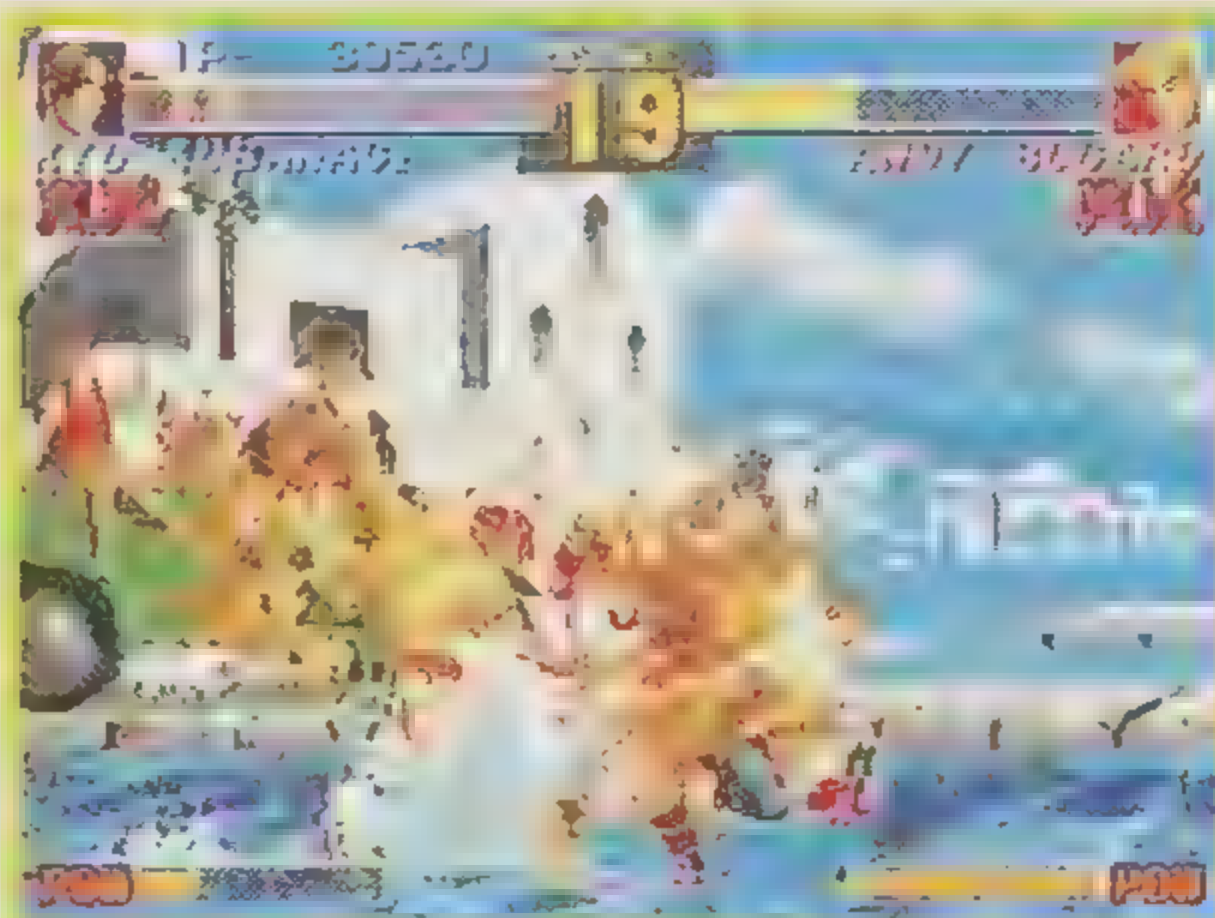
L'organizzatore del primo torneo (quello di *KoF 94*) è tornato in versione potenziata ciberneticamente. Si tratta sicuramente del più forte lottatore del gioco, dal momento che possiede un set di mosse che lo coprono da ogni attacco e, contemporaneamente, infliggono grandi quantità di danni.

Lo stage dei personaggi di *Fatal Fury* è ambientato in Italia a Venezia e i combattimenti si svolgono in "acqua".

tre predefiniti (è comunque possibile scegliere i tre lottatori da qualunque squadra, tramite la comoda opzione "Team Edit"), tutti tratti da altri famosi beat'em up della SNK. Essenzialmente, questi personaggi sono stati presi dalle serie di *Fatal Fury* e *Art of Fighting*, ma è comunque presente anche un buon numero di combattenti "inediti". Inutile dire che ogni lottatore possiede il proprio repertorio di mosse speciali, tutte molto diverse ed efficaci, più la classica super mossa, che è possibile eseguire quando l'energia vitale diventa rossa, oppure quando viene caricata (premendo l'apposita combinazione di tasti) la barra di potenza collocata nella parte bassa della schermo. Questa barra avrà inoltre l'effetto addizionale di aumentare i danni

POWER GAME

Omega Rugal può utilizzare i suoi poteri derivati dalle modifiche cibernetiche per generare delle potenti scariche elettriche a danno degli avversari.

CARTUCCIA SÌ, CARTUCCIA NO

Come avrete già letto nel testo della recensione e nella nostra anteprima del mese scorso, per far girare *King of Fighters 95* dovrete obbligatoriamente inserire nel Saturn la cartuccia di espansione ROM fornita nella confezione del gioco (non potrete, dunque, utilizzare l'adattatore). La funzione di questo gadget è di espandere la memoria standard RAM della console, insufficiente per mostrare sullo schermo la grande mole di dati in grafica bitmap che il titolo della SNK possiede. Al momento, però, non sappiamo se tale cartuccia sarà compatibile con tutte le altre conversioni da Neo-Geo, o se ogni futuro titolo avrà la sua "personale" espansione, con l'aumento di prezzo che ne consegue.

Prima di poter affrontare Rugal dovrete sconfiggere il letale padre di Kyo.

La grafica delle mosse (e in particolare delle super) è altamente spettacolare.

Mai Shiranui appare in questo titolo più bella e "formosa" che mai...

inflitti da un singolo colpo del lottatore, lasciando al giocatore la scelta di una mossa estremamente potente, oppure più colpi di maggiore efficacia. Tra le cose particolarmente innovative, è poi necessario ricordare la possibilità di schivare gli attacchi spostandosi di lato (non cambiando di piano come avviene nella serie dei *Fatal Fury*) e di chiamare in aiuto, solo in particolari situazioni di svantaggio, i compagni a bordo "ring". Dal punto di vista tecnico poi, *King of Fighters 95* risulta assolutamente ineccepibile: i meravigliosi fondali, le perfette animazioni e l'ottimo sonoro sono esattamente identici all'eccellente versione Neo-Geo CD, con la piacevole aggiunta (soprattutto per merito della ROM Card) dei caricamenti velocissimi (circa 3-4 secondi per incontro) che non spezzano minimamente la frenesia dei combattimenti.

In definitiva, l'eccelso *Vampire Hunter* ha ora un avversario perfettamente alla pari, che si pone come acquisto obbligato per tutti gli amanti delle due dimensioni. Non possiamo fare altro che attendere fiduciosi la prossima uscita delle successive conversioni (*Samurai Shodown 3* e *Real Bout Fatal Fury*), con la speranza che la ROM Card, che maggiora il prezzo del gioco di circa 30 mila lire, sia compatibile con tutti i titoli SNK.

• *Air*

Si ringrazia Japan Planet (Monza-MI)

KING OF FIGHTERS '95

Non ci posso credere! Il mio picchiaduro preferito! Bisogna ammettere che la SNK, scegliendo di convertire come primo prodotto il suo picchiaduro più "originale", abbia davvero fatto un'ottima mossa. Dopo aver visto il capolavoro della Capcom, era difficile pensare che, in così breve tempo, avrebbe fatto la sua apparizione un titolo in grado di insidiare il trono che si era conquistato *Vampire Hunter*. Eppure *King of Fighters 95* è proprio una vera opera d'arte: gli scontri tre contro tre, la possibilità di creare il proprio team da una rosa di ventiquattro personaggi e un'alta quantità di mosse per ogni lottatore sono solo alcuni dei suoi punti di forza. Aggiungete poi a tutto questo la mano della SNK e dei caricamenti quasi impercettibili e otterrete un prodotto che, se su Neo-Geo può sembrare un minimo ripetitivo, su Saturn non può mancare assolutamente nella collezione di tutti gli amanti di picchiaduro in due dimensioni.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÀ (10)
Perfetta sotto ogni aspetto: dalle collisioni degli sprite, alla tecnica che richiede. Il joypad del Saturn si comporta in maniera eccellente

GRAFICA (8)

SFIDA (10)
Ventiquattro lottatori contro cui combattere non è uno scherzo, e l'opzione per creare i team aggiunge un notevole gusto al gioco

SONORO (8)
Leggermente inferiore la qualità delle tracce audio rispetto all'originale Neo-Geo, ma comunque si rimane su alti livelli

SATURN 92

SOTTO CONTROLLO

Pugno veloce
Calcio veloce
Schiva gli attacchi
Attacco Knock Down
Per muovere il lottatore
Calcio forte
Pugno forte

Casa: KONAMI
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

WORLD SOCCER WINNING ELEVEN

Per tutti quelli che non lo sapessero, questo *World Soccer* altro non è che l'edizione "riveduta e corretta" di un altro titolo calcistico, *Winning Eleven*, uscito diversi mesi fa e valutato in maniera abbastanza positiva, se non altro per l'impegno profuso nel realizzare uno dei primi giochi del genere interamente in grafica poligonale. Uniche, grosse pecche di *WE* risultarono allora l'assenza di squadre internazionali (il tutto era limitato al solo campionato giapponese) e una notevole carenza dal punto di vista manageriale, con le opzioni ridotte al minimo indispensabile. Ebbene, *World Soccer* rimedia solo in parte ai problemi che gravavano sul suo predecessore, introducendo tutte le formazioni nazionali in luogo dei team locali, e dando così il via nientemeno che alla disputa per aggiudicarsi la coppa del mondo... Peccato però, che per il resto il gioco sia rimasto esattamente lo stesso: i calciatori sono animati discretamente e hanno dimensioni tutt'altro che minime, le visuali a disposizione permettono un buon colpo d'occhio sul campo e la velocità di gioco si mantiene a livelli più che accettabili, il sonoro non è niente di eccezionale (a volte risulta anzi sotto la media), e il controllo pur non risultando dei più immediati permette comunque di prendere subito confidenza con le azioni di base, rimandando a un secondo tempo le giocate più spettacolari. Un minimo di strategia è garantito, per fortuna, dalla possibilità di decidere la tattica della propria squadra e la sua formazione, oltre che dal determinare le condizioni del terreno e la bravura degli avversari. La difficoltà

Una delle caratteristiche che sicuramente hanno reso Winning Elevenun buon gioco di calcio, é l'incredibile giocabilità che il titolo riesce a trasmettere.

Lo shema in piccolo del campo, visualizza la vostra posizione.

Il livello di difficoltà é aumentato molto dal primo Winning Eleven.

Una partita veramente memorabile, Americani contro Russi... che botte!

media di gioco è per chi ama le sfide di un certo livello, e l'intelligenza artificiale dei giocatori gestiti dalla CPU è abbastanza buona. Detto questo, resta da fare qualche cosiderazione in merito al fattore longevità: c'è infatti da chiedersi quanto senso abbia proporre *World Soccer* come un seguito, dato che in confronto al "primo episodio" è cambiato poco o niente.
A diversi mesi di distanza dall'uscita di *Winning Eleven* si poteva almeno sperare in un notevole miglioramento grafico, che non è certamente avvenuto, rischiando così di deludere profondamente tutti coloro che, avendo apprezzato il primo titolo, dovessero acquistare anche il secondo, ritrovandosi per le mani né più né meno che un clone... Tutto questo senza contare che i tempi corrono, e quello che prima poteva essere considerato un prodotto più che dignitoso non può certo riscuotere lo stesso giudizio al giorno d'oggi. Piccole innovazioni a parte insomma, *World Soccer* risulta ormai "solo" un gioco leggermente sopra la media, riuscendo comunque a non sfigurare di fronte ad altri titoli del genere... Resta quindi consigliato agli appassionati, ma decisamente meno a chi già conosce *Winning Eleven* o semplicemente non vive di solo pallone.

• Orwell 2000

Si ringrazia Planet Japan (Monza)

W. S. WINNING ELEVEN

Se già avete avuto modo di provare Winning Eleven (Goal Storm nella versione europea), avrete sicuramente notato che in World Soccer non vi è segno evidente di qualche radicale cambiamento, o caratteristica innovativa che lo differenzi dalla versione precedente. Graficamente tutto è rimasto immutato, a parte ovviamente il colore delle maglie dei giocatori delle squadre nazionali, e una "ritoccatina" alla smussatura dei poligoni che compongono i calciatori. Il sistema di controllo è sempre quello di WE, a parte forse un aumento della velocità dell'azione di gioco, e un controllo sull'effetto della palla maggiormente realistico, che oltretutto consente di realizzare in maniera più precisa i tiri in porta. Sono state eliminate le foto dei giocatori, aumentato il livello di intelligenza artificiale degli avversari, e mantenuto lo stesso accompagnamento sonoro, decisamente ripetitivo. In parole povere, World Soccer non è poi tanto diverso da WE, consigliabile solo a chi non sia già in possesso del primo, o a chi non vedeva l'ora di cimentarsi in un bel campionato mondiale.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Buoni il controllo e la risposta ai comandi dei giocatori. Oltre a essere immediato e coinvolgente, con un po' di pratica consente di esibirsi in azioni spettacolari

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La difficoltà media del titolo è stata notevolmente aumentata rispetto alla precedente versione. Finalmente si può giocare il campionato mondiale

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Musiche troppo ripetitive e effetti sonori [illegible]. Bello il parlato digitalizzato in inglese.

PSX **84**

SOTTO CONTROLLO

Colpi di tacco, di testa, all'indietro...

Per dare effetto al tiro

Passaggio lungo

Tiro alto

Per muovere il giocatore

Per saltare un avversario in scivolata/passare a un compagno start: Pausa/menu opzioni

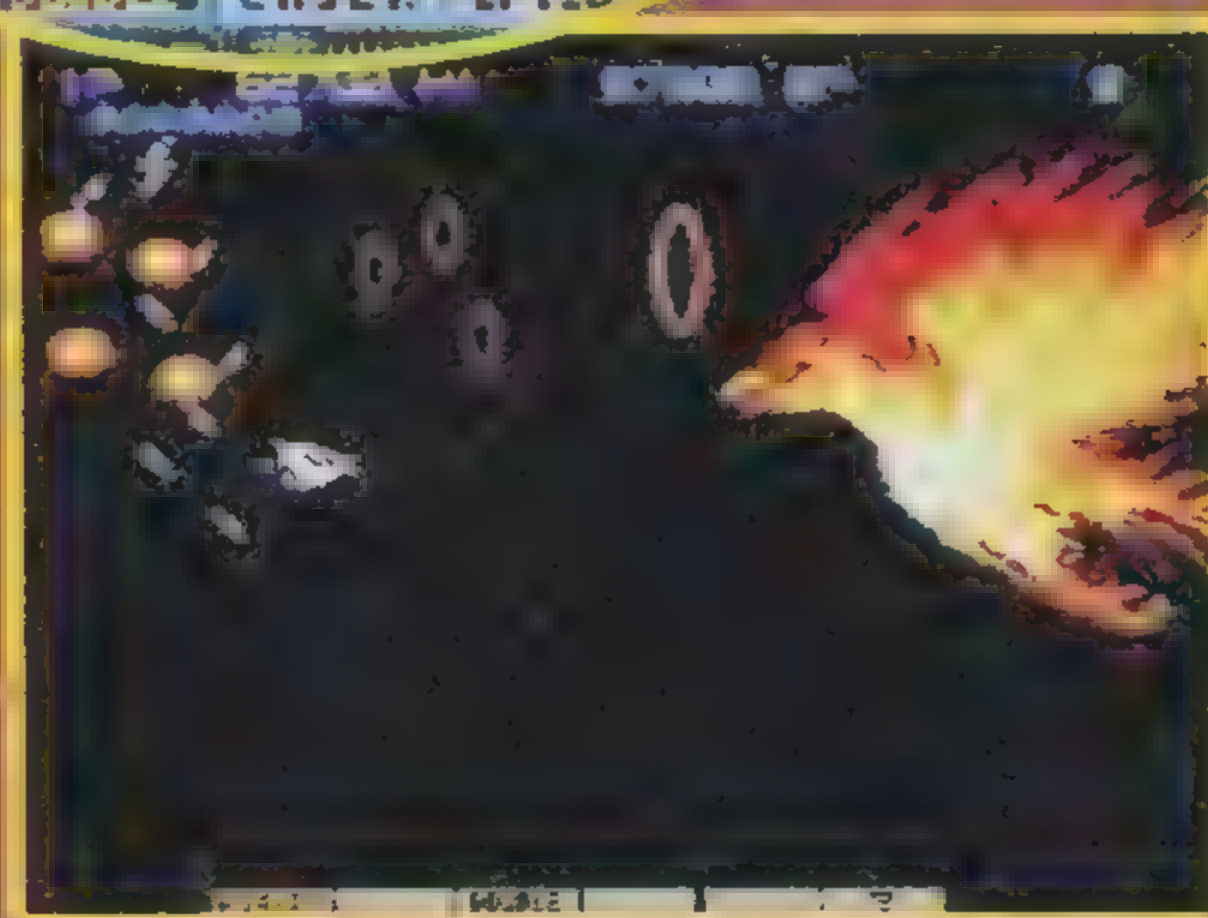
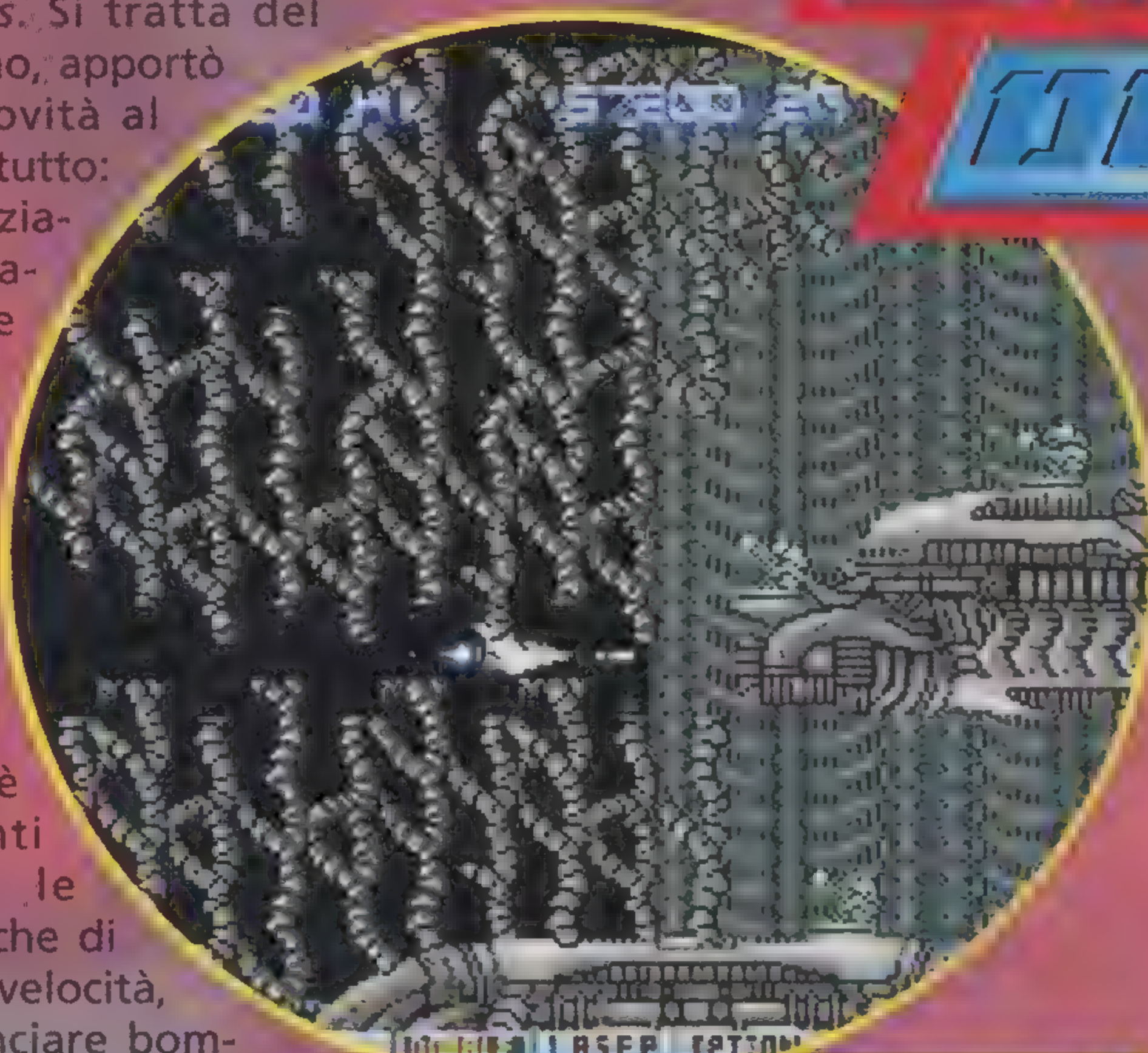
N.b.: il joypad è parzialmente riconfigurabile

Per tirare

Per cambiare la visuale

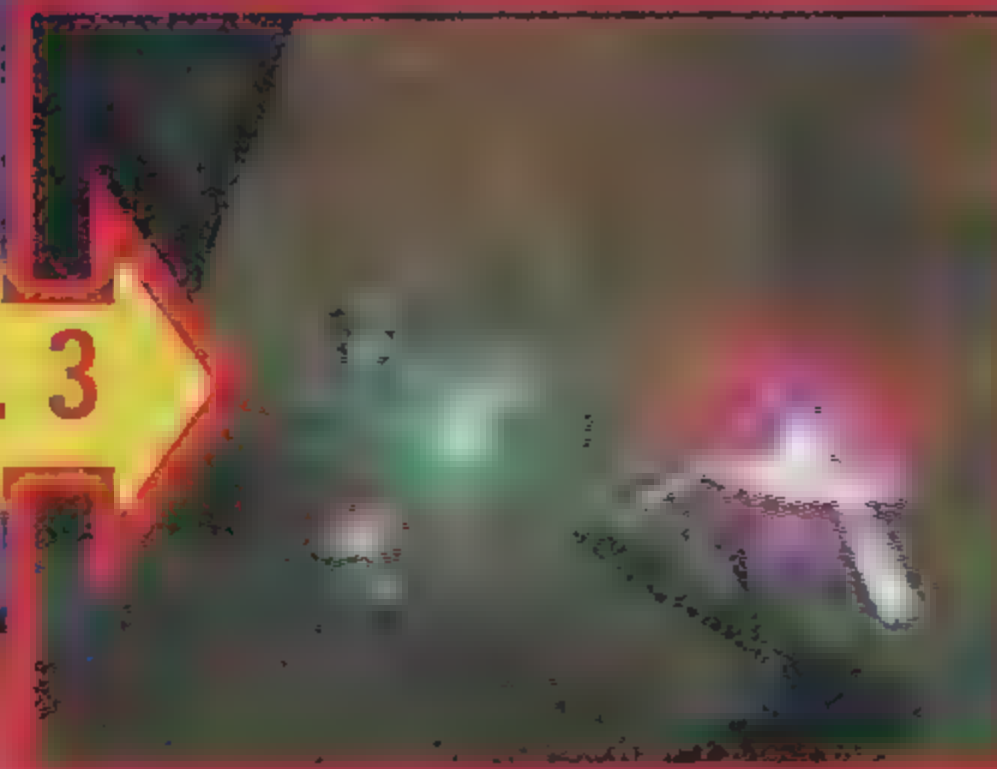
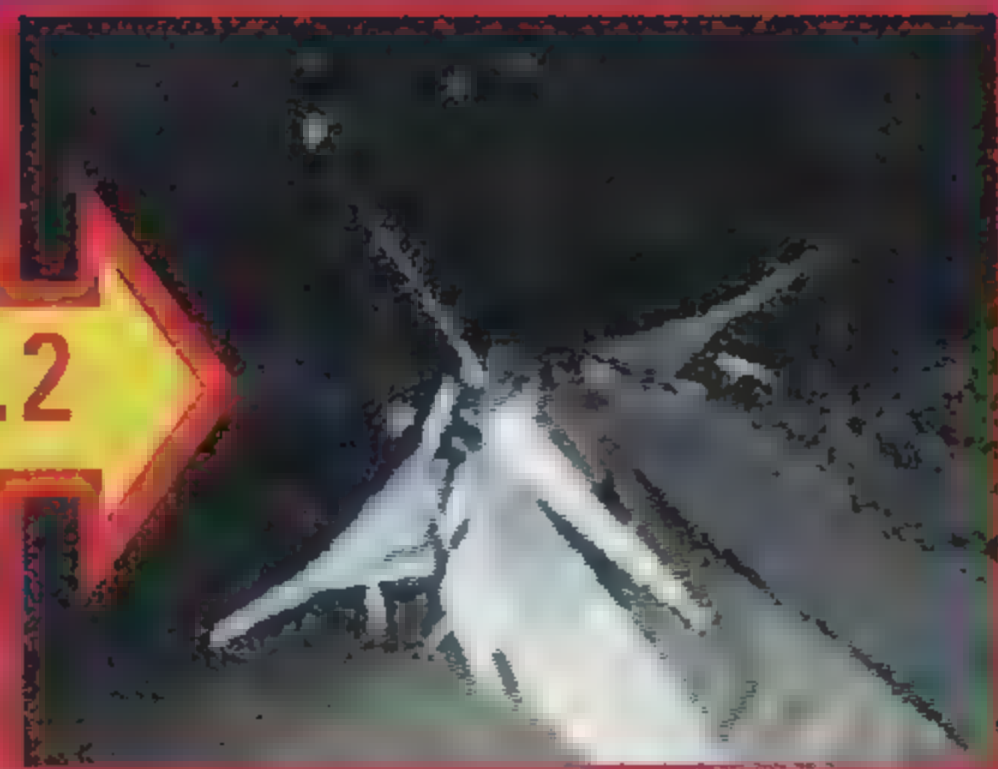
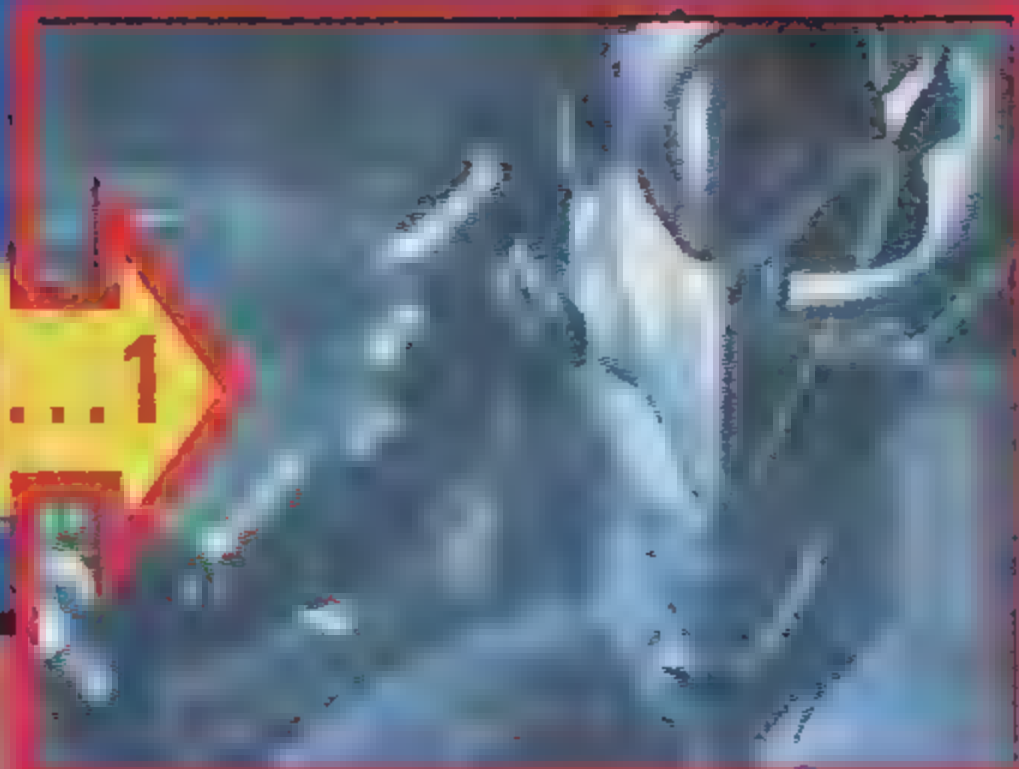
Casa: KONAMI
N°Giocatori: 1/2
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 6/4

GRADIUS DELUXE PACK

Sembra proprio che la tendenza a riproporre, sulle nuove console, compilation di vecchi titoli di grande successo sia diventata una vera e propria mania. Dopo i due bellissimi *Namco Museum* e l'*Irem Deluxe Pack* di prossima uscita, la Konami (che già aveva prodotto il mediocre *Parodius Deluxe Pack*) ha immesso sul mercato una nuova compilation, basata su una delle sue saghe di maggior successo: quella dei *Gradius*. Si tratta del titolo che, per primo, apportò due importanti novità al genere degli sparatutto: il sistema di potenziamento dell'astronave tramite menu e il livello di difficoltà "intelligente". I potenziamenti della nave in *Gradius* non avvengono, infatti, tramite la raccolta di power-up "predefiniti" (cioè di bonus differenti che migliorano le diverse caratteristiche di una nave come la velocità, la capacità di sganciare bombe, la potenza di fuoco, ecc...), ma dipendono da una barra contenente diversi upgrade, collocata in fondo allo schermo, che è possibile incrementare raccogliendo dei bonus generici. In questo modo, una volta raggiunto il potenziamento desiderato (dopo aver raccolto un determinato numero di bonus), è possibile selezionarlo, aggiungendolo all'arsenale dell'a-

Alla fine del primo livello di *Gradius* dovrete affrontare le eruzioni di questi due vulcani, un compito difficile se non si conosce l'unica posizione "sicura".

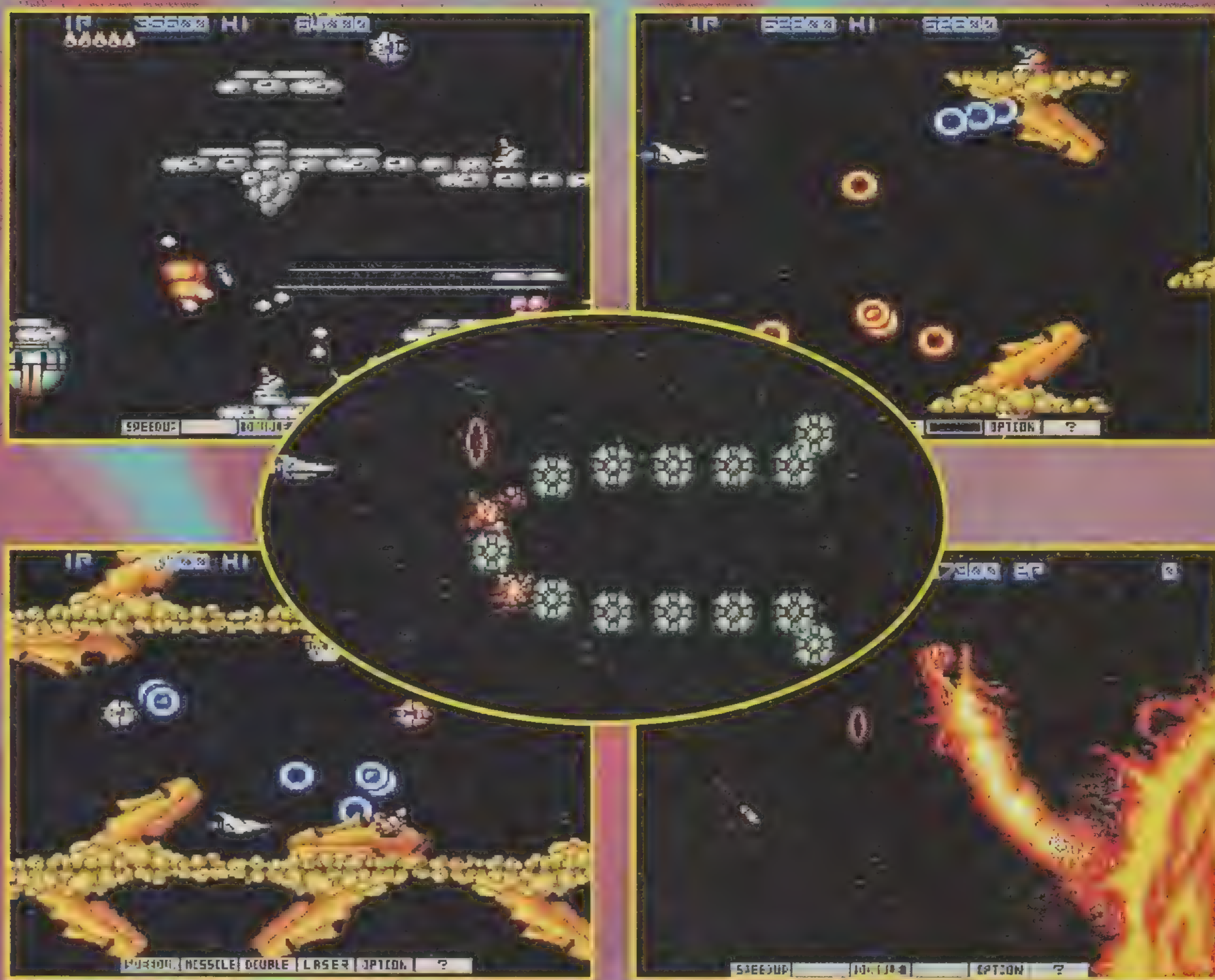
RITORNO AL PASSATO

Con una delle più belle sequenze in computer grafica mai viste su Saturn, vengono introdotti alcuni degli schemi più classici contenuti in Gradius.

...1 ...2 ...3 e 4

stronave. Ovviamente, più alta sarà la potenza del miglioramento che si vuole ottenere, maggiore sarà il numero di bonus necessari per selezionarlo. La seconda innovazione apportata da *Gradius*, riguarda invece la difficoltà del gioco, che (cosa piuttosto comune negli sparatutto moderni) aumenta in proporzione ai progressi del giocatore. In pratica, continuando ad accumulare bonus e ad andare avanti senza morire, aumenteranno anche il numero di colpi e nemici sullo schermo, insieme alla loro velocità. Non appena, però, si perde una vita (e tutti i bonus faticosamente guadagnati fino a quel momento) questo livello di difficoltà viene "resettato", consentendo anche a una nave senza armi possibilità di sopravvivenza. Questo *Gradius Deluxe Pack*, che contiene il gioco originale e il suo seguito *Gradius II*, ricrea alla perfezione i coin-op originali dei due sparatutto (vecchi di oltre dieci anni), fin nel più piccolo dettaglio. Questa perfetta trasposizione consente agli utenti Saturn, soprattutto ai più nostalgici, di rigiocare a due dei migliori sparatutto di ogni tempo (insieme a *Salamander*, sempre della Konami, che si colloca cronologicamente a metà tra *Gradius* e il suo seguito), in cui giocabilità, difficoltà e varietà sono le tre "leggi" fondamentali, spesso dimenticate dai titoli più moderni di questo genere.

• *Air*

Si ringrazia Japan Planet (Monza - MI)

Al livello massimo di armamento si può verificare qualche rallentamento.

GRADIUS DELUXE PACK

Se comprare uno dei *Namco Museum* voleva dire portarsi a casa un pezzo della storia dei videogiochi, prendere *Gradius Deluxe Pack* significa giocare a due dei più belli sparatutto mai realizzati dalla Konami, vera maestra nel genere. È innegabile il livello qualitativo che questi due titoli, per quanto vecchi, ancora possiedono. Dimenticatevi gli sparatutto in cui una manciata di crediti sono sufficienti a vedere tutti gli stage: *Gradius* e *Gradius II* sono dei veri "ossi duri" da terminare, al punto da risultare (in certi punti assurdi) quasi esasperanti. L'unica perplessità che rimane di fronte a un prodotto del genere è la convenienza all'acquisto di due soli giochi vecchi (rispetto ai sei che offrono i due *Namco Museum*), restringendo l'interesse ai soli appassionati del genere, estremamente nostalgici. I giocatori più giovani potrebbero, infatti, storcere il naso di fronte alla totale "povertà" grafica, compensata solo dall'altissima giocabilità e difficoltà.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il top a livello di sparatutto, anche se, a volte, la millimetrica collisione degli sprite fa davvero imbestialire

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Anche mettendo sette vite, la difficoltà è altissima e richiederà grande allenamento e "studio" dei movimenti dei nemici

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Le musiche di Gradius (identiche all'originale) sono un po' martellanti. Molto meglio quelle di Gradius II, che beneficia anche di un ottimo parlato

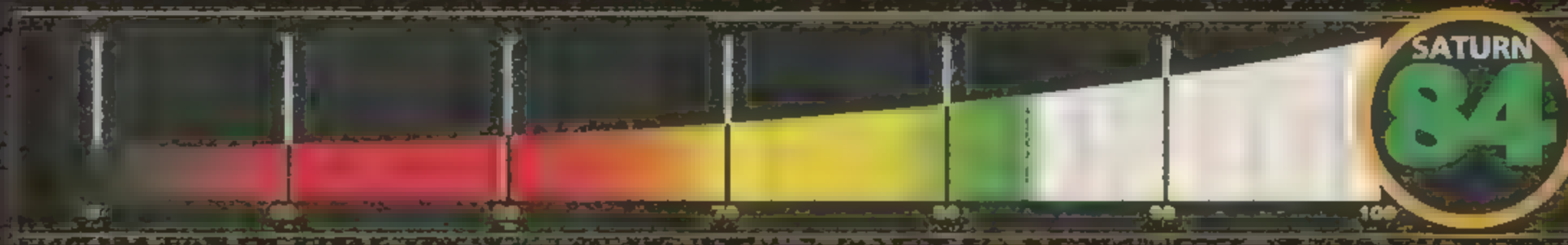
SATURN 84

SOTTO CONTROLLO

Muove l'astronave

Usa i missili

Seleziona il Pwer-up

Spara l'arma principale

Casa: BULLFROG
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

Magic Carpet

Le mille e una notte hanno, da sempre, ispirato leggende tra le più fantastiche della mitologia orientale. La Bullfrog deve aver tenuto ben in mente molti dei racconti che compongono il libro di cui sopra per la realizzazione di *Magic Carpet*, uno sparatutto atipico che ha visto per la prima volta la luce diversi mesi fa in versione PC, e che ora si rende disponibile per PlayStation e Saturn.
La storia è presto detta. Nei panni di un giovane mago, a cavallo del suo rampante tappeto volante, ci si dovrà districare tra diverse isole nel tentativo di

Attaccare i castelli degli avversari il più delle volte risulta un passatempo molto rischioso.

ARABIAN CERES

Il giovane mago, protagonista del gioco, comincia a fare pratica con i suoi nuovi poteri, in previsione di più impegnativi confronti con i suoi avversari

...1 ...2 ... 3 e 4

raccogliere del "mana", che rappresenta il grado di potere a cui un mago può arrivare, cercando di evitare che gli altri avversari ne vengano in possesso. Naturalmente, per procurarsi le preziose sfere di mana, le cose non saranno tutte rose e fiori, visto che è necessario distruggere i mostri che abitano le isole per poterlo fare.
Alcuni nemici possono essere considerati pressoché innocui, gli arceri non procurano molti danni e possono essere sopraffatti velocemente, ma quando si comincia ad avere a che fare con gli enormi vermi sputa fuoco o con i draghi volanti, le cose cambiano. È anche vero che le stesse api, per quanto minute, riescono a rivelarsi un fastidio non indifferente.
Ognuno dei livelli del gioco, ce ne sono un totale di 75, necessita una certa quantità di mana per essere completato, la raccolta del prezioso materiale avviene tramite palloni volanti, prima però è necessario rendere le sfere del proprio colore, altrimenti le mongolfiere non lo raccoglieranno, per poi essere trasferite nel proprio maniero. Come abbiamo già detto il protagonista è un mago in erba che, nel corso del gioco, migliorerà di volta in volta le proprie conoscenze aggiungendo nuovi incantesimi ai due disponibili inizialmente.
Nel suo arsenale, il giovane potrà, di volta in volta, inserire incantesimi di difesa e di attacco, che vanno dal canonico scudo magico all'altrettanto canonico teletrasporto, passando per la creazione di eserciti di non morti e a muri di fuoco.
Così com'era accaduto al tempo dell'uscita nella versione PC, l'aspetto che stupisce maggiormente in *Magic Carpet* è il sistema di controllo, che con il joypad riesce a essere quasi perfetto. I movimenti del tappeto volante sono, infatti, estremamente fluidi e adatti al tipo di controllo che i programmatori volevano dare al gioco, se in alcuni casi, liberarsi di alcuni avversari potrà sembrare un'impresa non da poco, la rapidità di inversione di rotta che il tappeto magico garantisce, concede anche delle fughe repentine e la possibilità di schivare colpi che potrebbero rivelarsi, altrimenti, mortali. Non si può dire che il gioco si riveli come il miglior prodotto attualmente sul mercato, ma è sicuramente un approccio diverso a quello che è il mondo degli sparatutto, genere nel quale ricade obbligatoriamente *Magic Carpet*, che scaturisce un titolo in cui è anche importante pensare oltre che fare fuoco ed esplorare le isole che compongono i diversi livelli.
La grafica non è stata variata rispetto alla versione PC, forse qualche miglioramento lo si può notare solo nella realizzazione del cielo, però non c'è dubbio che si tratta di un titolo valido, in grado di soddisfare chi è in cerca di qualcosa di diverso.

• *Random*

I maghi avversari, per non essere da meno, viaggiano su tappeti volanti.

Quando il proprio castello diventa troppo piccolo per contenere il mana necessario, è possibile ingrandirlo con l'apposito incantesimo.

All'interno dei vasi, sparsi sulle isole, si possono trovare nuovi incantesimi.

MAGIC CARPET

Anche se a livello grafico *Magic Carpet* riesce a rivelarsi piuttosto impressionante, e la meccanica di gioco si può considerare intelligente e ben congeniata, il sospetto è che non riesca a colpire esattamente nel segno. Il tentativo di realizzare un titolo diverso dagli altri, per quanto la si possa considerare un'iniziativa apprezzabile, si risolve in un gioco che riesce ad attingere alcuni elementi di vari generi, a volte anche in maniera piacevole, ma senza riuscire a formare un cocktail che sarebbe potuto essere esplosivo. Riuscire a finire tutte e 75 le missione non è, comunque, cosa da poco, e se ci si lascia trascinare dall'atmosfera del gioco, vedere come va a finire può anche essere interessante, ma a lungo andare ci si ritrova semplicemente a distruggere i mostri, raccogliere il mana ed esplorare le isole che costituiscono il livello, niente di più e niente di meno... Ricordiamo inoltre, che è disponibile anche la versione Saturn che si differenzia solo per una realizzazione del cielo meno colorata.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ

Buono il sistema del controllo del tappeto volante e della gestione del lancio degli incantesimi

GRAFICA

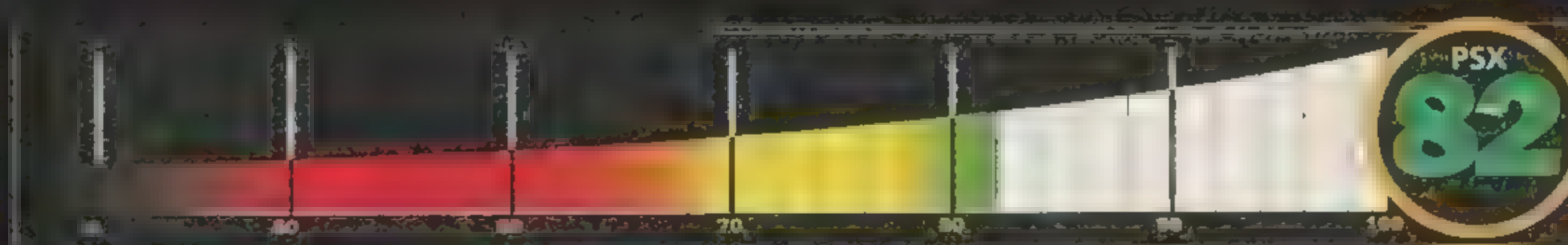
[illegible]

SFIDA

75 livelli sono davvero molti, anche in considerazione della difficoltà di alcuni, il più è avere la voglia di finirli tutti...

SONORO

[illegible]

PSX 82

SOTTO CONTROLLO

Per accedere all'inventario

Per avanzare

Per lanciare il secondo incantesimo

Per direzionare il tappeto

Per arretrare

Per lanciare il primo incantesimo

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

J.LEAGUE VICTORY GOAL '96

Con l'uscita contemporanea del trio di casa Sega *Virtua Fighter 2*, *Sega Rally* e *Virtua Cop*, il Saturn ha subito una vera e propria rinascita nel mercato delle console a 32 bit, il che l'ha portato a una continua ascesa per quel che riguarda le vendite. Il titolo che ora tutti i possessori di Saturn (soprattutto quanti amano il calcio) stanno aspettando, è sicuramente la conversione di *Virtua Striker*, il vero e proprio "state of the art" nel campo delle simulazioni calcistiche. Per ingannare questa (ancora non definita) attesa, la Sega ha ora prodotto il seguito del primo titolo calcistico uscito per il Saturn: *Victory Goal '96*.
Il gioco originale risale ormai a più di un anno fa e, al tempo, non riuscì a riscuotere molti consensi. Questo suo seguito si ripromette, però, di migliorare

L'arbitro è in genere molto severo con tutti i falli che vengono commessi.

Le punizior[illegible] una visuale [illegible]

Purtroppo, le squadre selezionabili appartengono tutte alla J-League giapponese e contano giocatori estremamente sconosciuti, a parte Totò Schillaci.

Prima di una partita amichevole è possibile selezionare sia il tempo (tra sereno e piovoso), sia se giocare durante il giorno o durante la notte.

[illegible] giocatori sono davvero al limite del realismo. Ogni singola [illegible] tti, ricreata nei più piccoli particolari.

Questo tiro è riuscito, occasionalmente, a superare le difese del portiere.

[illegible] stato fatto e, a una prima [illegible], pare aver pienamente centrato il bersaglio. Pur restando una simulazione calcistica della J-league giapponese, i miglioramenti nella grafica e, soprattutto, nella giocabilità saltano subito all'occhio.
Prima di tutto, il controllo degli atleti e le possibilità, a livello di giocate, offerte sono nettamente migliorate: tutte le azioni più classiche sono state incluse in questo *Victory Goal '96* e, anche se non si raggiungono i livelli di *Adidas Power Soccer*, colpi di testa, di tacco, rovesciate, scatti e altro ancora sono tutti presenti in questo titolo. Il tutto è poi accompagnato da una realizzazione grafica d'eccezione, soprattutto per quel che riguarda le animazioni dei giocatori. Vedere gli atleti correre, smarcarsi e cadere dopo una scivolata è una vera gioia per gli occhi, dal momento che tutti questi movimenti sono al limite del realismo. Non potevano mancare nemmeno le classiche differenti visuali, limitate a tre (verticale, isometrica e orizzontale), che si presentano tutte molto utili in termini di gioco. Tuttavia, anche questo *Victory Goal '96* non è proprio privo di difetti, presenti essenzialmente nella struttura di gioco. Per quanto siano varie le azioni, le possibilità di concludere a rete sono veramente minime a causa della grande abilità dei portieri, rendendo tutto il gioco un po' frustrante e, a lungo andare, leggermente noioso.
Certo questo non appare come un difetto rilevante, ma contribuisce a togliere l'immediatezza che un titolo del genere dovrebbe possedere.
Resta comunque il fatto che *Victory Goal '96* è il miglior titolo di calcio oggi disponibile su Saturn e tutti gli appassionati in crisi di "astinenza" dovrebbero seriamente considerarne l'acquisto.

• Air

Si ringrazia Japan Planet (Monza - MI)

VICTORY GOAL '96

Vista la mediocre qualità di tutti i titoli calcistici che hanno fatto la loro apparizione su Saturn fino a ora, non si può non accogliere di buon grado l'uscita di questo *Victory Goal '96*, che conferma, una volta per tutte, l'assoluta predominanza della Sega nella produzione di software per la sua macchina a 32 bit. Certo non ci troviamo di fronte a un titolo dello spessore di *Adidas Power Soccer* su PSX, ma, tutto sommato, questo *Victory Goal '96* è un buonissimo prodotto, curato fin nei minimi dettagli. L'animazione dei giocatori è, a dir poco, stupefacente e rappresenta, almeno per quel che riguarda la grafica, il punto di forza del gioco. L'unica pecca piuttosto rilevante risiede forse nell'eccessiva penuria di goal, causata dai "numeri" necessari a realizzarli, che, in certe occasioni, rende il tutto un po' frustrante. L'allenamento, comunque, risolve anche questo problema, collocando *Victory Goal '96* nella lista della spesa di ogni amante del calcio al silicio, che non abbia voglia di aspettare la conversione di *Virtua Striker*.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÀ

Il sistema di controllo è estremamente facile e preciso, anche se necessita di un po' di allenamento per riuscire a giocare alla perfezione.

GRAFICA

[illegible]

SFIDA

Non è difficile riuscire a difendere, ma i problemi vengono quando si cerca di segnare!

SONORO

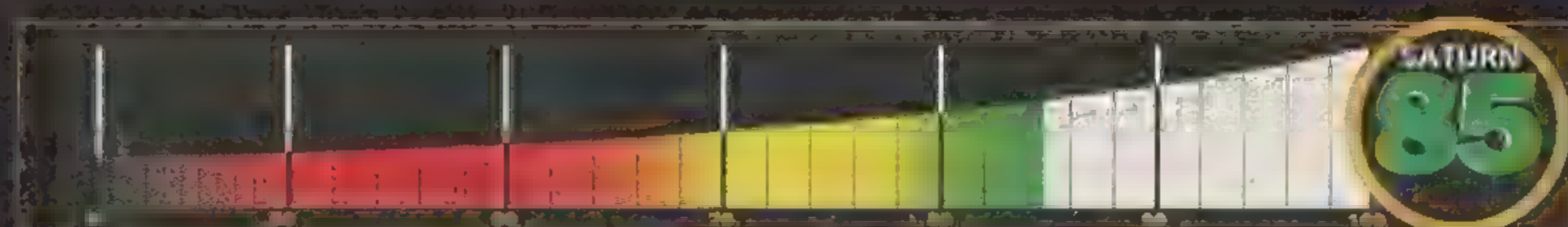
Effetti da stadio nella norma e musichette pre-partita piuttosto orecchiabili.

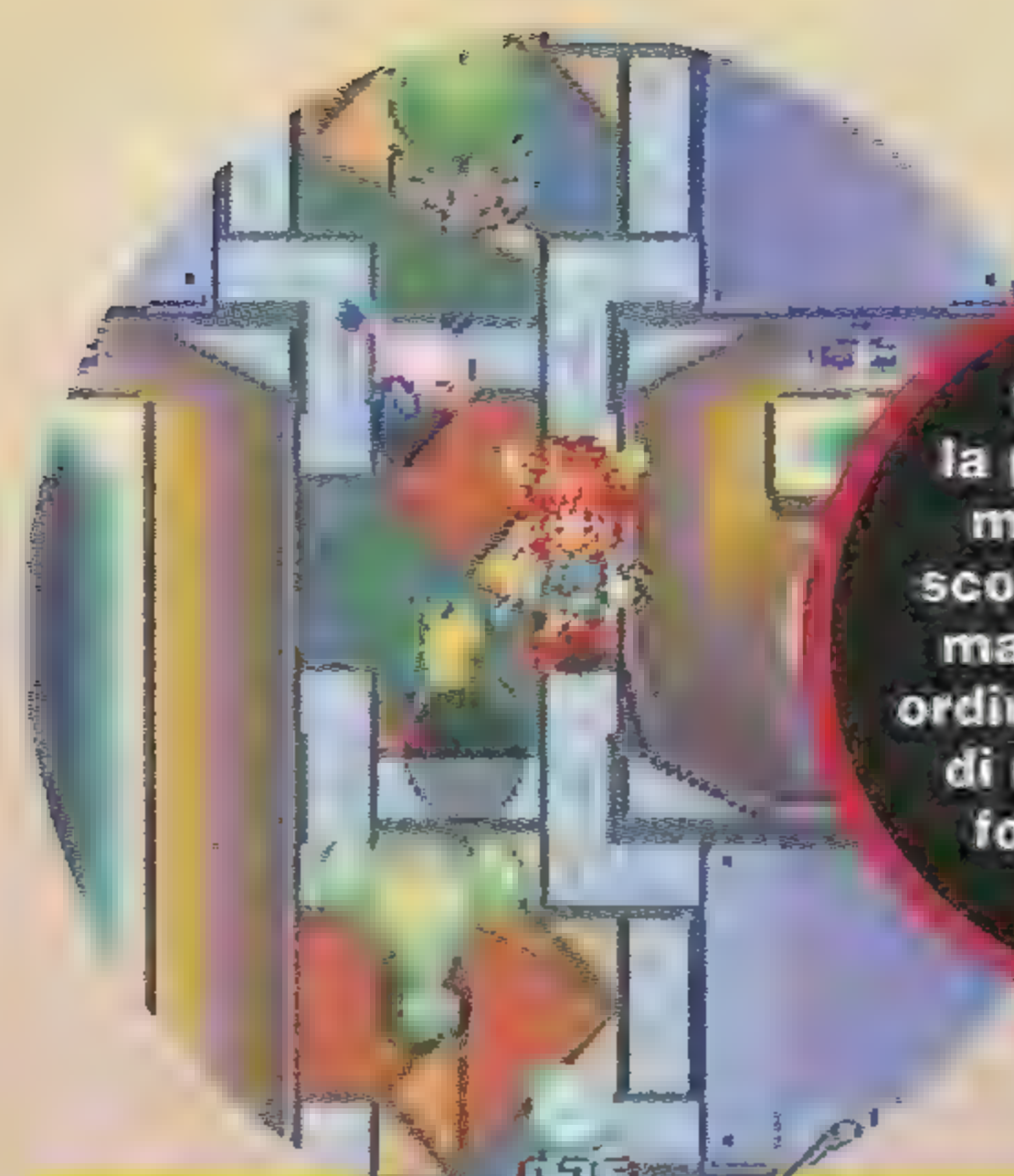
SATURN 85

SOTTO CONTROLLO

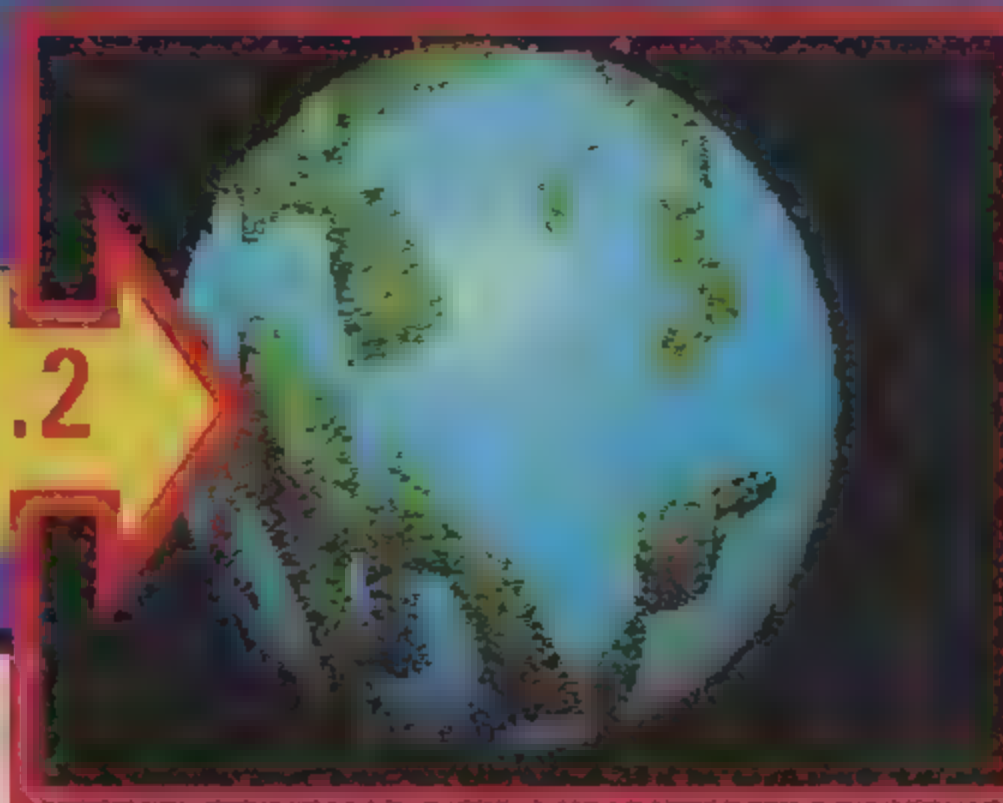
Scatto
Pallonetto
Passaggio rasoterra
Tiro/Scivolata
Per muovere i giocatori

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

LINKLE LIVER Story

Per merito di software house come la Squaresoft (regina pressoché incontrastata del settore), i giochi d'azione, da sempre genere molto amato dai videogiocatori giapponesi, stanno ultimamente riscuotendo grande successo anche in occidente. Gli appassionati saranno quindi contenti di questa nuova uscita della Sega, nell'attesa dell'imminente conversione di *The Story Of Thor*. In *Linkle Liver Story* si vestono i panni di una baldanzosa ragazza con le orecchie, il muso e la coda da volpe, che nel solito universo colorato e fumettoso, tanto caro ai programmatori nipponici, deve scovare l'entità (una sorta di gigantesco fiore iper-

La simpatica protagonista del gioco ha orecchie e coda da volpe.

LA TERRA CHE TREMÒ

La tranquillità e la pace del nostro mondo vengono sconvolte quando il malefico sorcione ordina ai suoi sgherri di rapire la nostra fonte d'energia.

1 ...2 e 3

La grafica di *Linkle Liver Story* è molto colorata e simpatica, ma non presenta nessun elemento che giustifichi l'uscita del gioco su un 32 bit.

Ecco uno dei simpatici animali antropomorfi che incontreremo nel gioco.

no cadere, poi, sarà possibile rinforzare il nostro arsenale (limitato da principio a una spada) con altre armi come il boomerang e la lancia, oltre che potenziare quelle che già sono in nostro possesso (per aumentare il danno inflitto), fino a raggiungere un massimo rappresentato dal quarto livello. Cadono nel già visto, invece, gli oggetti da raccogliere, come la classicissima mela (di differenti colori) che restituisce energia, e le ali, che permettono di raggiungere rapidamente il vortice, attraverso il quale ci si può spostare verso altre locazioni. Un prodotto di genere, quindi, che giustifica poco la scelta del Saturn come supporto (ritoccando qua e là avrebbe potuto adattarsi, senza problemi, anche a un 16 bit), ma che mostra una certa mano nell'evolversi della trama e che potrà sicuramente soddisfare i fanatici dei giochi d'azione.

• Gearloose

Si ringrazia Astrocomputer (Roma)

tecnologico) che sta a capo del suo mondo, rapita da un topo vestito come un guerriero spagnolo dell'ottocento. Non si porterà a termine la missione da soli, in quanto, benché non vi sia un party da controllare (ma i nostri amici saranno presenti in diverse occasioni), si avrà come compagno di viaggio, a patto di averlo prima rintracciato, uno strano essere di colore rosa che può essere "caricato" (tenendo premuto il pulsante che serve per usare le armi) e poi scagliato sui nemici, la qual cosa tornerà particolarmente utile contro alcuni mostri. Nel corso del gioco, inoltre, si può acquisire e usare quattro diversi tipi di poteri (ognuno corredato dal proprio bagaglio di armi), che si discostano in maniera rilevante l'uno dall'altro principalmente per l'effetto di potenziamento che hanno sul nostro compagno. Quest'ultimo, infatti, usufruisce del nostro passaggio da un potere all'altro conquistando un aspetto leggermente diverso e una nuova abilità (come depositare esplosivo dietro di se). Spendendo le gocce d'acqua che gli avversari uccisi lascia-

LINKLE LIVE STORY

La vera qualità del gioco risiede nell'immediatezza con la quale i programmatori riescono a farci entrare nel mondo che hanno ideato. L'aspetto audiovisivo, però, non è corrispettivo dello sforzo. Se escludiamo quei quattro o cinque mostri poligonali e i colori vivaci, infatti, la grafica non è davvero al livello di un 32 bit. Il sonoro risolleva un po la situazione, con delle musichette orecchiabili e degli effetti ben trovati. Il vero difetto del gioco, però, è costituito dalla arcaica struttura dell'azione, che non lascia spazio al giocatore, costringendolo in una direzione obbligata. Anche il fattore difficoltà risulta penalizzato da questo eccessivo aiuto, in quanto la stessa sequenza di isole da affrontare viene imposta, senza la possibilità di scegliere se portare a termine una sezione prima di un'altra. Inoltre, la mancanza di veri e propri enigmi lo rende troppo semplice da completare e la sconfortante facilità con cui si riesce ad abbattere i mostri peggiora la situazione. Se non siete veri appassionati, vi conviene aspettare qualcos'altro.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÀ (7/10)

Nonostante il testo (interamente in giapponese), non si fa nessuna fatica nel seguire l'azione. In questo senso risulta ininfluente lo scambio di battute fra i protagonisti.

GRAFICA (7/10)

SFIDA (5/10)

Gli avventurieri lo completeranno in tre o quattro giorni, gli altri farebbero bene a rivolgersi altrove.

SONORO (7/10)

Gli effetti sonori sono ben realizzati e le musiche, anche se non fanno gridare al miracolo, accompagnano piacevolmente l'azione.

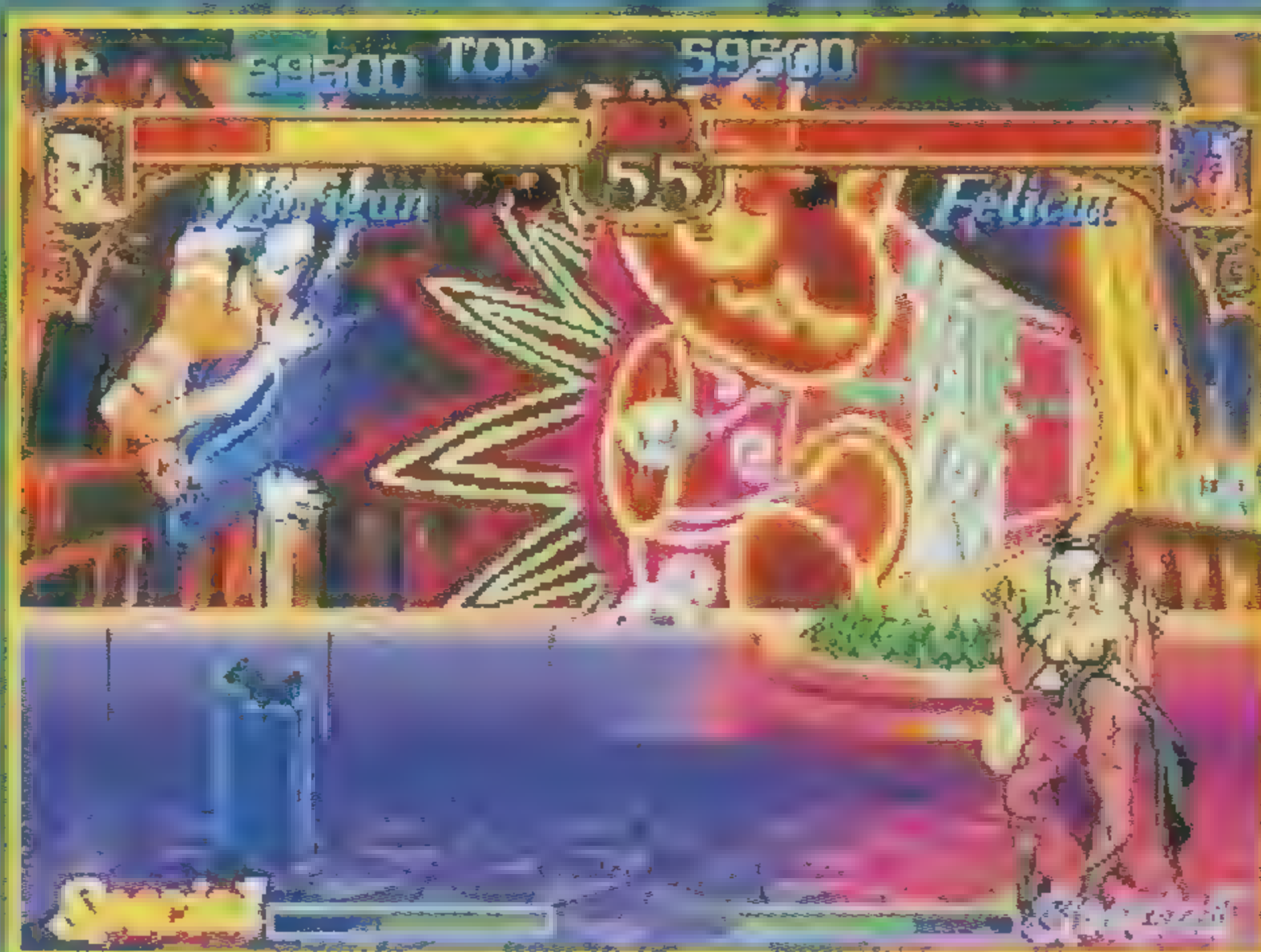
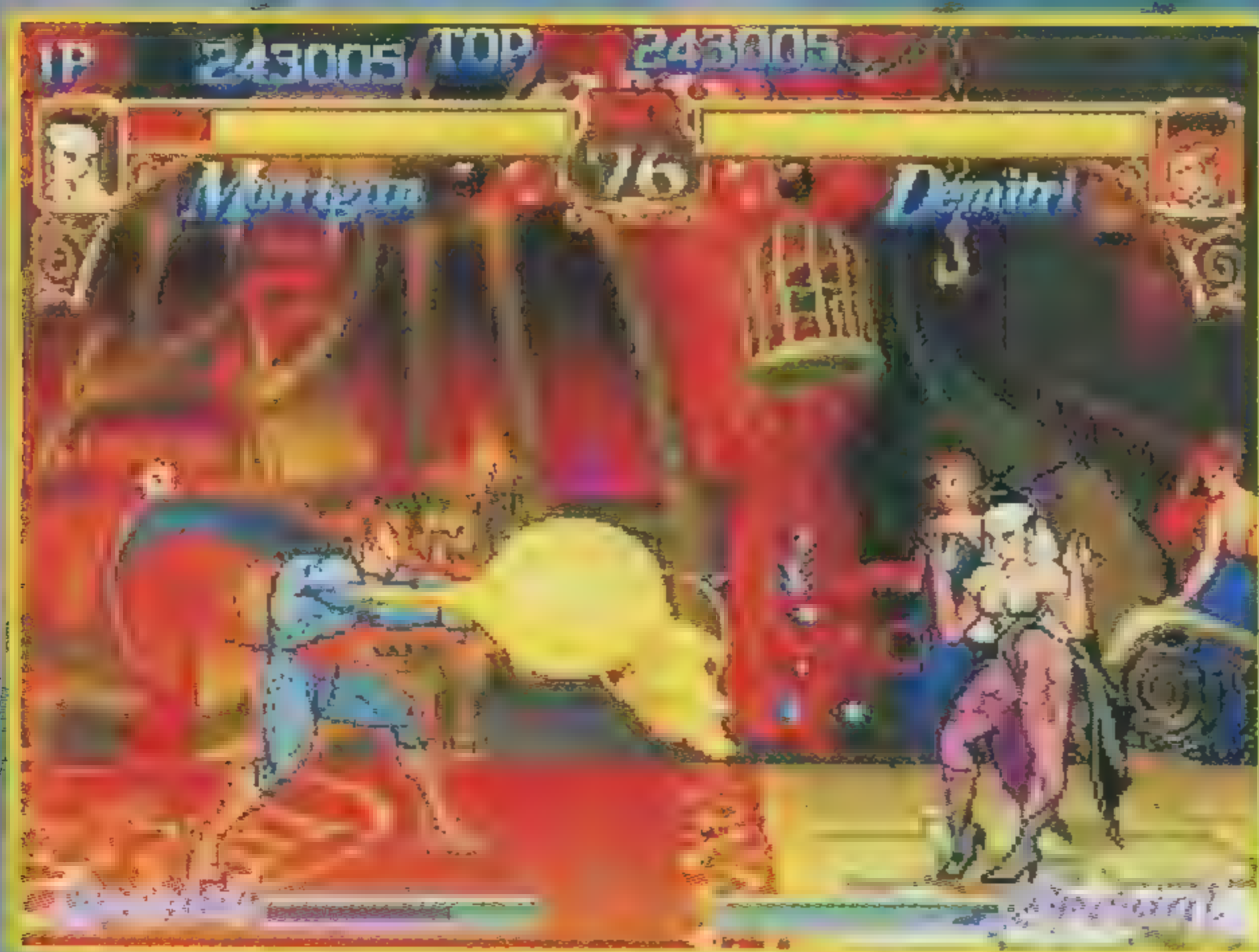
SATURN **73**

SOTTO CONTROLLO

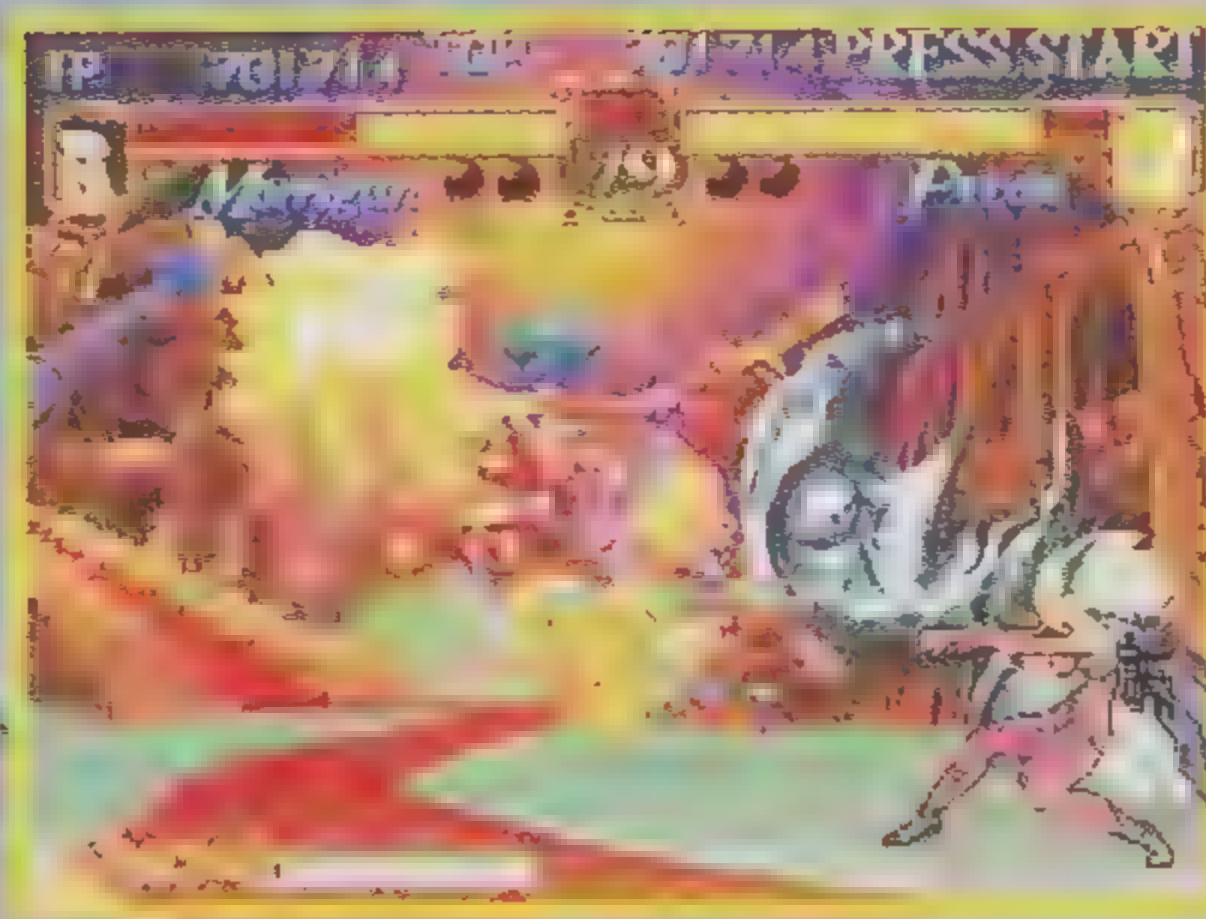
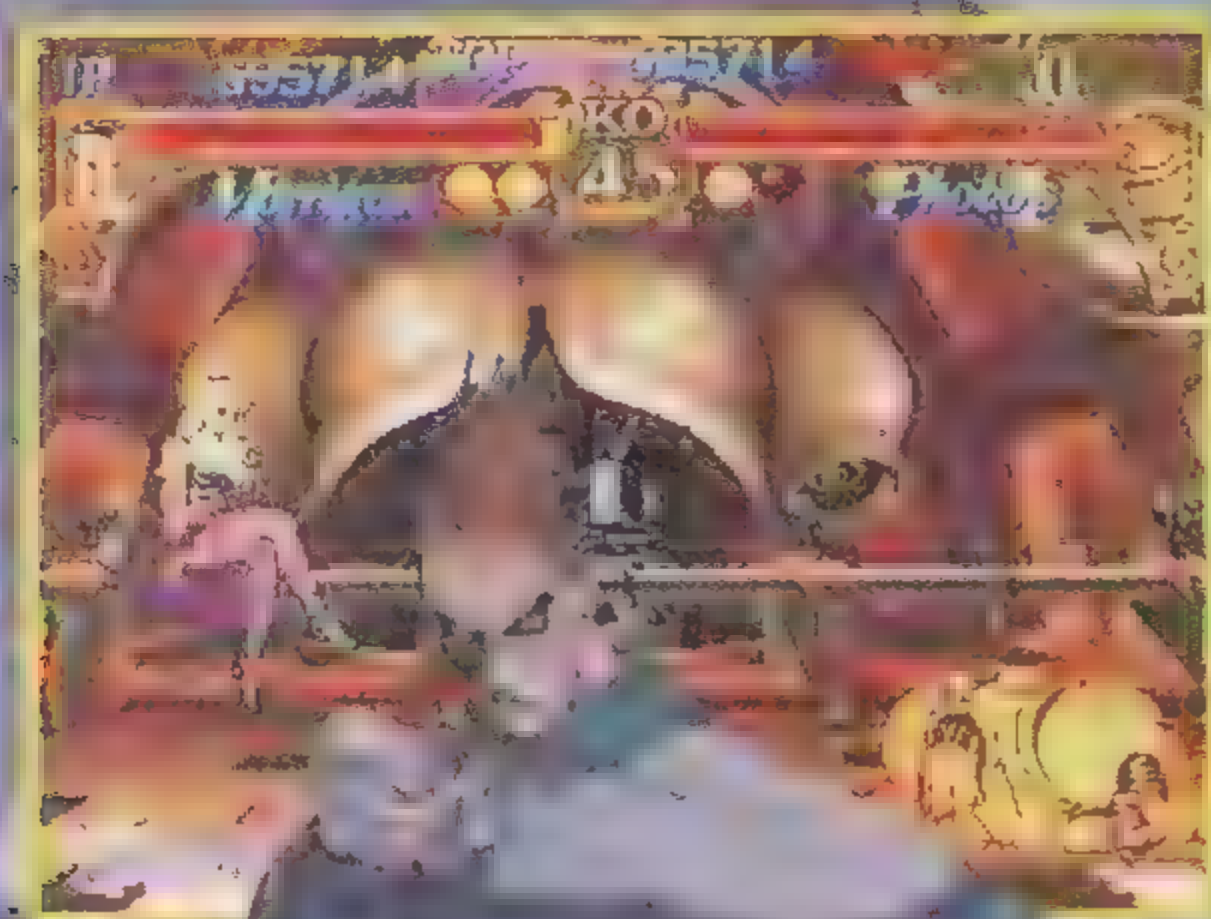
- Per cambiare potere
- Per usare l'oggetto selezionato
- Per saltare/Correre (premendo due volte)
- Per muovere il protagonista
- Per usare l'arma /Scegliere il compagno
- Per accedere al menu oggetti
- Usare la magia

Casa: CAPCOM
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 8

VAMPIRE
The Night Warriors

Questo mese è arrivato come una vera e propria manna per la Playstation, dopo una pausa piuttosto prolungata, nell'arco di soli trenta giorni hanno fatto la loro apparizione praticamente tutti i titoli più attesi per la macchina della Sony (*Tekken 2* come primo e più valido esempio). La Capcom ha voluto,ovviamente, fare la parte del leone in questo "evento" e, insieme al bellissimo *Bio Hazard* e al mediocre *Warriors of Fate*, ha finalmente prodotto anche la versione PSX di *Vampire: The Night Warriors* (in occidente *Darkstalker*). Dopo l'apparizione del seguito, *Vampire Hunter*, su Saturn, molti attendevano di vedere cosa sarebbe riuscita a fare la PSX con questo picchiaduro di stampo horror. I personaggi di *Vampire* non sono, infatti, dei lottatori esperti di arti marziali, ma dei veri e propri mostri, appartenenti alla mitologia (il mostro di Frankenstein, l'uomo lupo e simili), con l'aggiunta di qualche spirito nipponico. Ovviamente, questi esseri ultraterreni possiedono dei poteri che vanno al di là delle semplici capacità umane e che rappresentano, in termini di gioco, le varie mosse speciali a loro disposizione. Questi attacchi sono, naturalmente, piuttosto classici: si passa dalle canoniche bolle di energia, ai diversi attacchi portati con il corpo, potenziati dalle capacità personali di ogni singolo lottatore.

LA CASA DEGLI ORRORI

Questa conversione di Vampire possiede un'introduzione che non era presente nel coin-op originale, accompagnata da una stupenda musica rock

...1 ...2 ... 3 e 4

Alcuni personaggi, però, come il bellissimo zombie rocchettaro Zabel o la mummia Anakaris, possiedono un repertorio di mosse piuttosto inusuale che, in più di un occasione, scivola nell'ironico. Al di là di questi attacchi, anche il resto del gioco possiede dei particolari "umoristici": basta vedere gli sprite bruciati dal fuoco, o le pose di quando un lottatore viene sconfitto, per rendersi subito conto del diverso "spirito" (rispetto ai vari *Street Fighter*) con cui *Vampire* è stato fatto.

In termini di gioco poi, non mancano dei particolari interessanti, aggiunti rispetto alla saga di *SF*, come la possibilità di parare in volo e di salvarsi dalle prese. Inoltre, la classica barra di potenziamento consente non solo di eseguire le tipiche "super", ma permette anche di effettuare una normale mossa speciale in grado di infliggere un maggior numero di danni.
Purtroppo però, a differenza di *Vampire Hunter* non è possibile scegliere se eseguire la mossa speciale normale, o quella potenziata, dal momento che verrà "migliorato" il primo attacco effettuato. Anche dal punto di vista grafico, *Vampire* è stato il primo titolo a utilizzare la grafica in stile "cartoon", che ancora oggi viene usata dalla Capcom per i suoi nuovi picchiaduro. Niente da dire neanche sulla realizzazione dei fondali, davvero evocativi e graficamente eccelsi, che contano un numero di colori superiore alla versione Saturn di *Vampire Hunter*. È poi necessario ricordare che per questa versione PSX sono state inserite due musiche totalmente inedite, rispettivamente per la sequenza iniziale (inedita anch'essa)

Quasi tutti gli attacchi di Gallon si basano sullo lanciarsi contro il nemico.

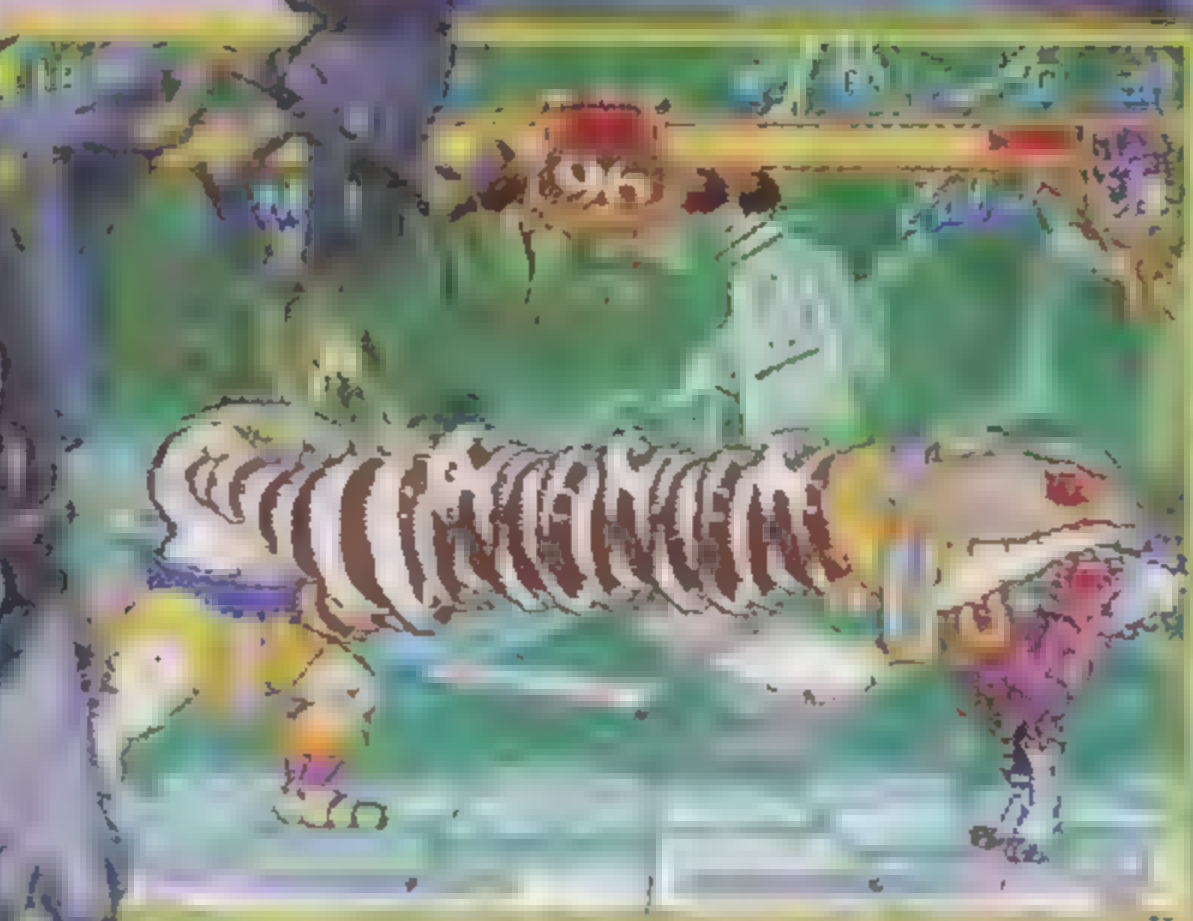
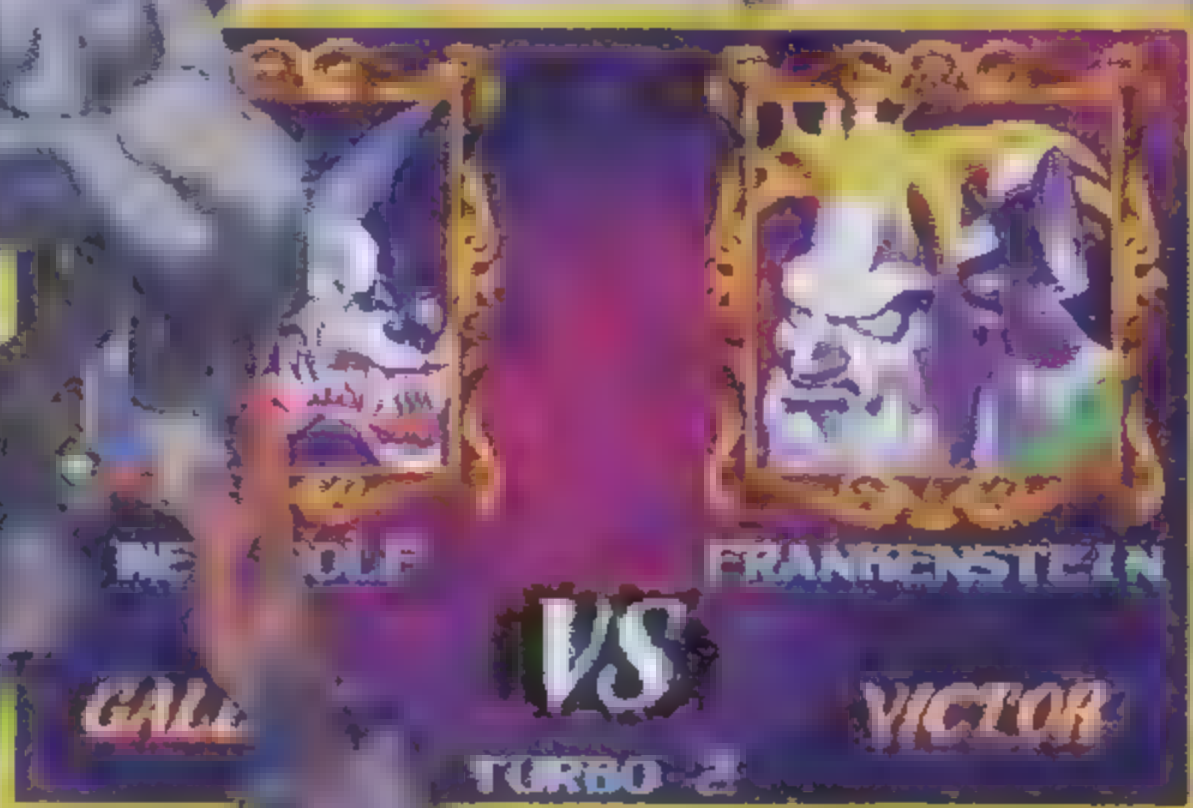
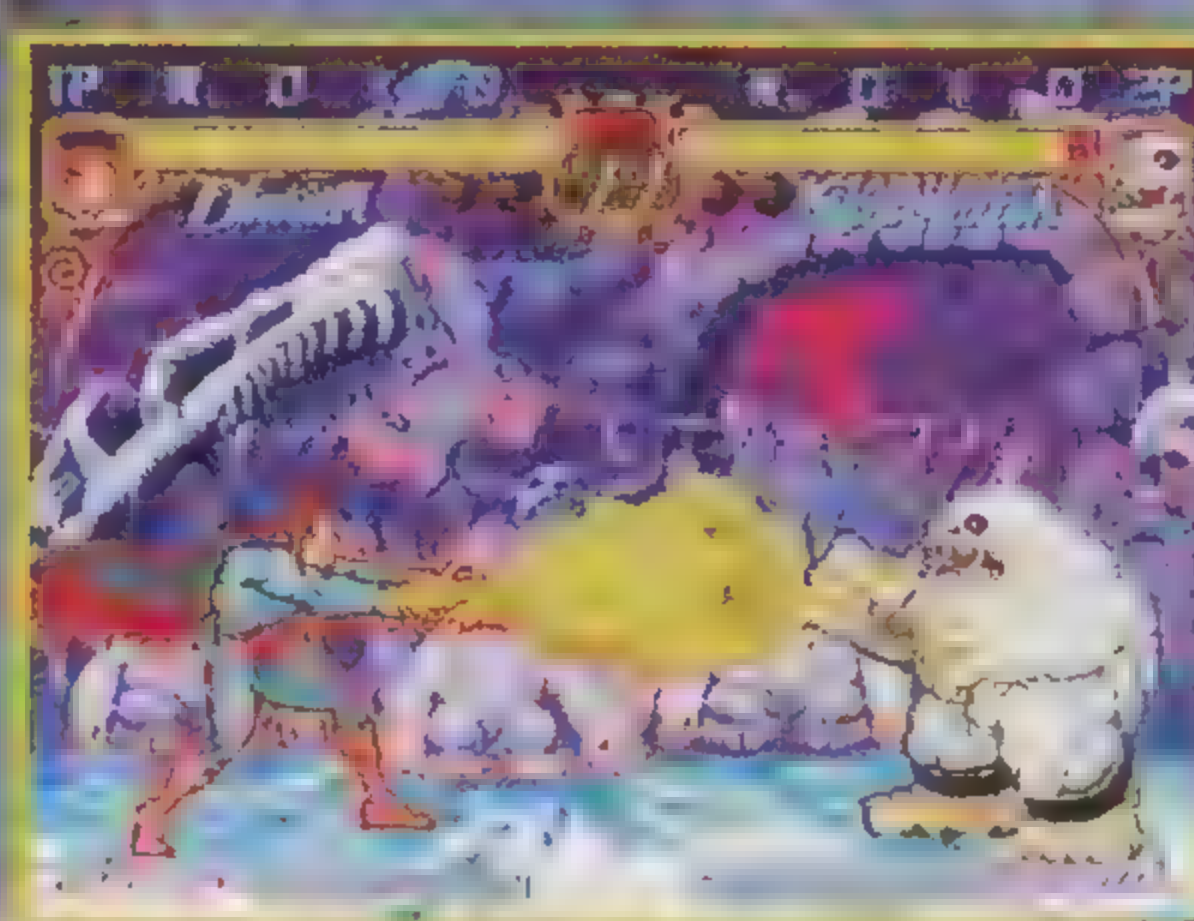
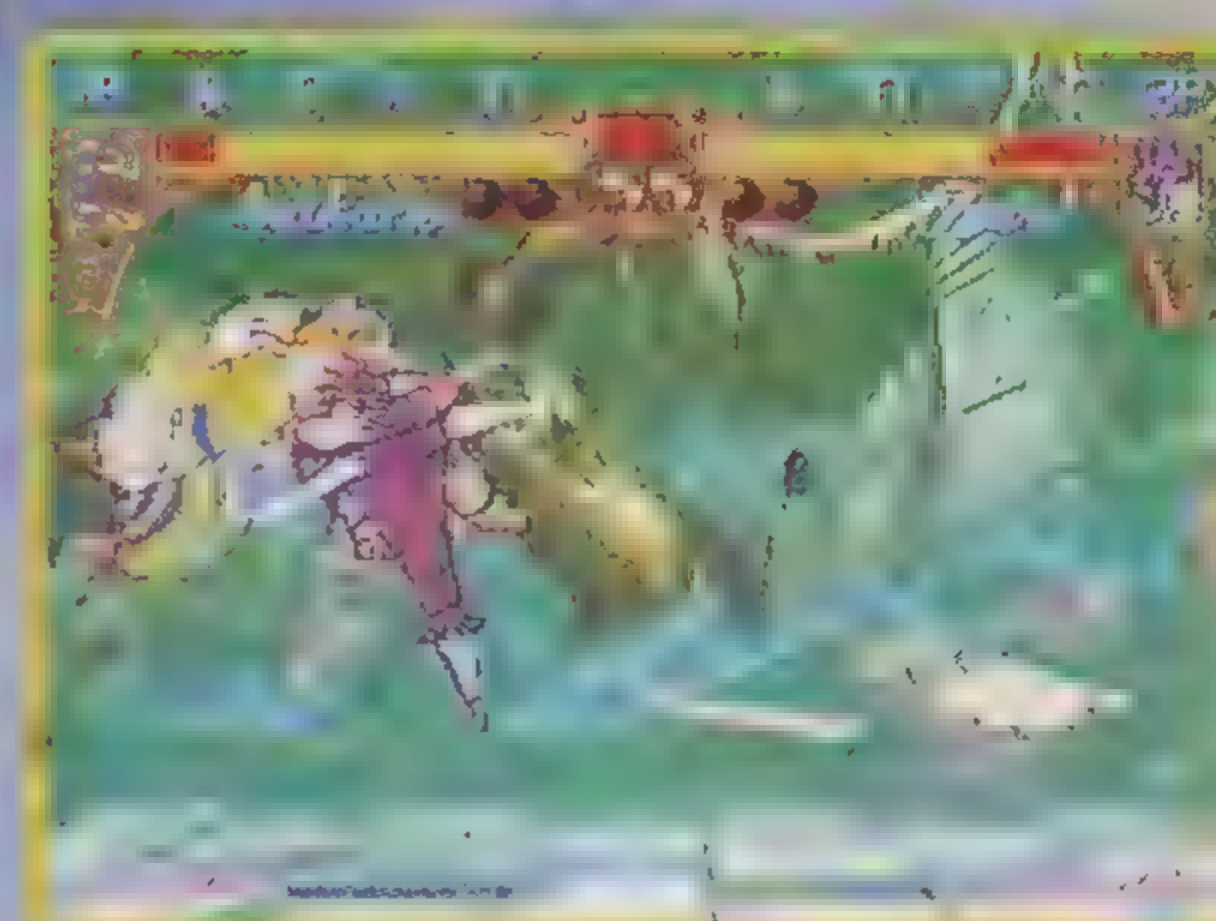
Come mostro di Frankenstein, Victor è un grado di generare scosse elettriche.

Phobos non è, certo, un grande avversario da sconfiggere.

Alcune mosse speciali possono essere fatte in volo.

e per quella finale.
Con queste premesse probabilmente vi starete chiedendo come mai non compare il bollino Power Game in queste pagine; ebbene la risposta si trova nel prezzo che quelli della Capcom hanno dovuto pagare per inserire un tale livello di dettaglio grafico. Quando, infatti, compaiono sullo schermo delle mosse speciali o dei personaggi (come Anakaris) particolarmente "elaborati", il gioco comincia a presentare qualche rallentamento che rovina lo scorrere dell'azione, soprattutto quando si cerca di eseguire combo piuttosto complesse. Questi rallentamenti, che raggiungono l'apice nello schema di Phobos (il primo boss non controllabile), non sono certo talmente elevati da rovinare il gioco (anche perché dopo qualche partita ci si abitua), ma rovinano decisamente quello che avrebbe dovuto essere "perfetto".
È impensabile, soprattutto dopo aver visto la splendida versione di *Vampire Hunter* su Saturn, che una Playstation non riesca a gestire un picchiaduro bidimensionale. Forse ci troviamo davanti a delle sviste da parte dei programmatori, ma, se così non fosse, sarebbe stato decisamente preferibile un minore dettaglio grafico in favore di una fluidità più che perfetta.
Tuttavia, se appartenete alla schiera di fanatici appassionati di mamma Capcom, *Vampire: The Night Warriors* rimane comunque un titolo che merita di essere giocato, pur con i suoi difetti, anche se in maniera minore rispetto alla conversione "Arcade Perfect" di *Street Fighter Zero*.

• *Air*

Si ringrazia Joystick Fun (MI)

Questa mossa di Anakaris genera pesanti rallentamenti.

Le mosse potenziate sono graficamente molto spettacolari.

Anakaris e Zabel sono sicuramente i due personaggi più "strani" del gioco.

VAMPIRE: THE NIGHT WARRIORS

Non si può certo dire che questo *Vampire* non fosse uno dei titoli più attesi da tutti gli amanti dei picchiaduro in 2D possessori di PlayStation. Dopo l'eccellente conversione di *Street Fighter Zero* tutti si aspettavano un lavoro di pari qualità in questo picchiaduro horror. Purtroppo però, questo non è, almeno integralmente, accaduto. Accanto a una realizzazione tecnica, dal punto di vista grafico e sonoro, veramente eccellente (per certi aspetti anche superiore a quella di*Vampire Hunter* su Saturn), si affiancano dei rallentamenti che, per quanto occasionali, risultano piuttosto fastidiosi, rendendo, a volte, più difficile effettuare delle combo. Con questo non voglio condannare del tutto *Vampire: The Night Warrior*, dal momento che possiede comunque la giocabilità e il coinvolgimento di ogni altro picchiaduro Capcom. L'unico vero problema risiede nella voglia di un utente di acquistare un prodotto non "perfetto" quando, nello stesso mese, ha fatto la sua apparizione un titolo come *Tekken 2*.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Siamo sempre agli altissimi livelli dei picchiaduro Capcom, ma gli occasionali rallentamenti rovinano un po' il tutto

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Molto più difficile di Vampire Hunter per Saturn anche se sono disponibili solo dieci personaggi

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Musiche davvero d'eccezione, con l'aggiunta di canzoni fatte appositamente per questa versione PSX

PSX 83

SOTTO CONTROLLO

Pugno forte
Calcio forte
Pugno medio
Calcio medio
Calcio veloce
Pugno veloce
Per muovere il lottatore

Casa: NICHIBUTSU
N°Giocatori: 1
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 1

HYPER CRAZY CLIMBER

Non si può certo dire che i platform in 2D siano un genere inflazionato sulla piattaforma a 32 bit di casa Sony. In questo campo, a parte il bellissimo *Rayman* della Ubi Soft, quasi nessuno si è impegnato veramente, gettandosi nella produzione di giochi in 3D, sicuramente più di moda. Purtroppo, capita abbastanza spesso che i giochi in 3D (a parte titoli come *Tekken, Ridge Racer Revolution*, e così via) fatti per stupire dal punto di vista grafico, manchino poi in maniera evidente di quello che veramente rende grande un gioco: la giocabilità. Merito quindi, va dato alla Nichibutsu che ha prodotto un valido platform in 2D, dotato anche di una certa originalità. In questo *Hyper Crazy Climber*, dovremo guidare uno dei nostri 3 eroi, facendogli scalare palazzi, torri e montagne, fino a fargli raggiungere la cima. Naturalmente dovremo evitare tutti gli agguati e gli oggetti che ci vengono lanciati dai simpatici nemici che infestano le varie costruzioni. Sul nostro cammino troveremo anche degli oggetti che faciliteranno il nostro cammino, come orologi per bloccare i nemici per qualche secondo, dinamite per ripulire lo schermo e così via. Ma non è sufficiente arrivare fino alla cima per completare uno stage: bisognerà raccogliere delle mele dorate che ci permetteranno di entrare nel bonus stage di ogni livello, dove dovremo poi collezionare in 60 secondi di tempo almeno cento gemme. Se, infatti, arriveremo alla fine del gioco senza avere superato tutti i bonus stage, non potremo accedere allo stage finale. Parlando della grafica e del sonoro, bisogna riconoscere che è stato svolto un discreto lavoro; sicuramente non a livello di *Rayman*, ma bisogna ricordarsi che la Nichibutsu è una vera e propria debuttante nel mondo dei 32 bit. Anche la giocabilità è molto buona, ma solo se usate il primo o il terzo dei tre tipi di possibili configurazioni del joypad. Stranamente il secondo, praticamente ingiocabile, è stato scelto dai programmatori come quello di default iniziale. L'unica pecca del gioco è rappresentata dalla longevità: solo un livello di difficoltà selezionabile, di sicuro non molto alto e sopratutto solo sette stage (includendo quello finale): sicuramente un po' pochino. I giocatori più smaliziati, non impiegheranno più di un paio di giorni per completare il gioco. Un vero peccato, perch0 con qualche livello in più *Hyper Crazy Climber* avrebbe potuto essere un vero gioiellino.

• Pi-Chan

Si rigrazia Japan Planet (Monza - MI)

La mappa del gioco. Vi ricorda niente di familiare?

Salendo lungo questa torre, bisognerà evitare gli oggetti che cadono.

HYPER CRAZY CLIMBER

Ci dispiace veramente dover penalizzare il voto globale del gioco, ma quando, dopo avere superato il settimo livello, abbiamo visto scorrere i titoli di coda, siamo rimasti stupiti. Se è possibile capire la non copiosa quantità di tracciati in *Ridge Racer Revolution*, dove solo per progettare e creare ogni pezzo di pista ci vogliono settimane e settimane (ci sono voluti otto mesi per i tre tracciati di *RRR*, stando a quanto dice mamma Namco) non si può certo dire lo stesso dei livelli di *Hyper Crazy Climber*. Con un minimo sforzo in più, questo titolo poteva essere una vera sorpresa, presentandosi come una valida alternativa ad altri titoli attualmente presenti sul mercato. Così com'è, il titolo in questione rimane un buon gioco, su questo non ci piove, al quale però manca qualcosa per entrare nell'olimpo dei platform, insieme a titoli del calibro di *Rayman* e *Jumping Flash*. Speriamo in bene per quanto riguarda il prossimo *Jumping Flash 2*!

AGIRE & PENSARE

PLAYSTATION

GIOCABILITA
I comandi sono semplici e piuttosto immediati, a patto di usare il preset 1

GRAFICA
Non male, anche se sicuramente non al livello di un Rayman

SFIDA
Un unico livello di difficoltà e solo 7 livelli. Si poteva fare di meglio

SONORO

PSX 77

SOTTO CONTROLLO

Per utilizzare uno degli oggetti

Per muovere il personaggio insieme ai tasti

Da usare con il pad

Casa: READYSOFT
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

BRAIN DEAD 13™

Con *Brain Dead 13* esordisce su PlayStation, sebbene con un po' di ritardo, il primo laser game a disegni animati, genere di gioco che affonda le sue radici negli ormai storici *Dragon's Lair* e *Space Ace*. Questi due titoli furono i primi a tentare una fusione fra sequenze e filmati "cartoonistici" e la partecipazione attiva da parte del giocatore, ma con l'incredibile evoluzione grafica di tutti gli altri generi videoludici, associata a un'alta giocabilità, i laser game ebbero un grandissimo successo solo inizialmente, mantenendo il fattore giocabilità a livelli davvero troppo bassi per entrare in competizione con le produzioni di altro tipo. Dato quindi per scontato che chi acquista un prodotto del genere sappia benissimo cosa aspettarsi in quanto a "smanettamento" sul joypad, vediamo quanto l'ambientazione e la grafica influiscono su *BrainDead 13*, tentativo non troppo riuscito di mischiare horror e demenzialità nelle giuste proporzioni. La storia vede come protagonista Lance, ragazzotto hippie espertissimo in riparazioni di computer. Il nostro eroe, chiamato alla dimora del Dr. Nero Neurosis per una riparazione urgente, viene a conoscenza di alcuni terribili piani criminali

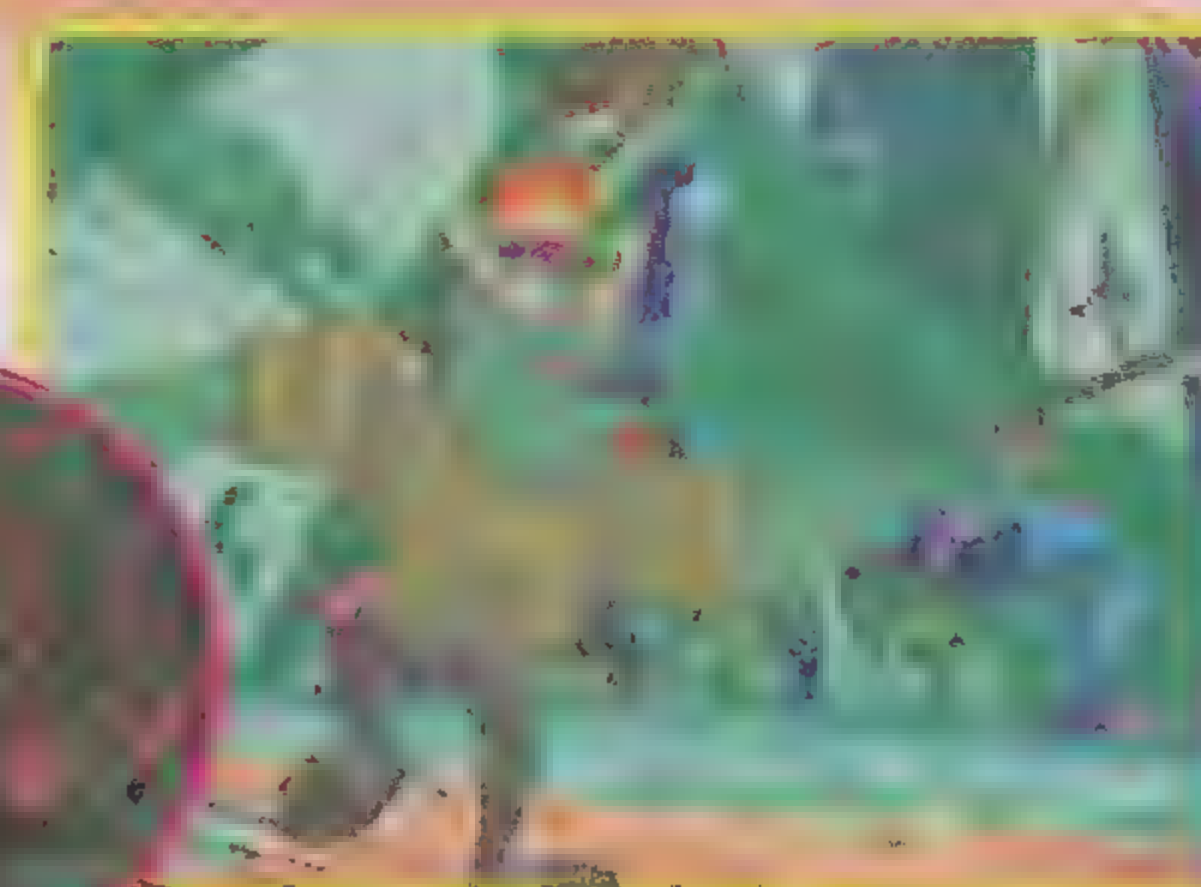
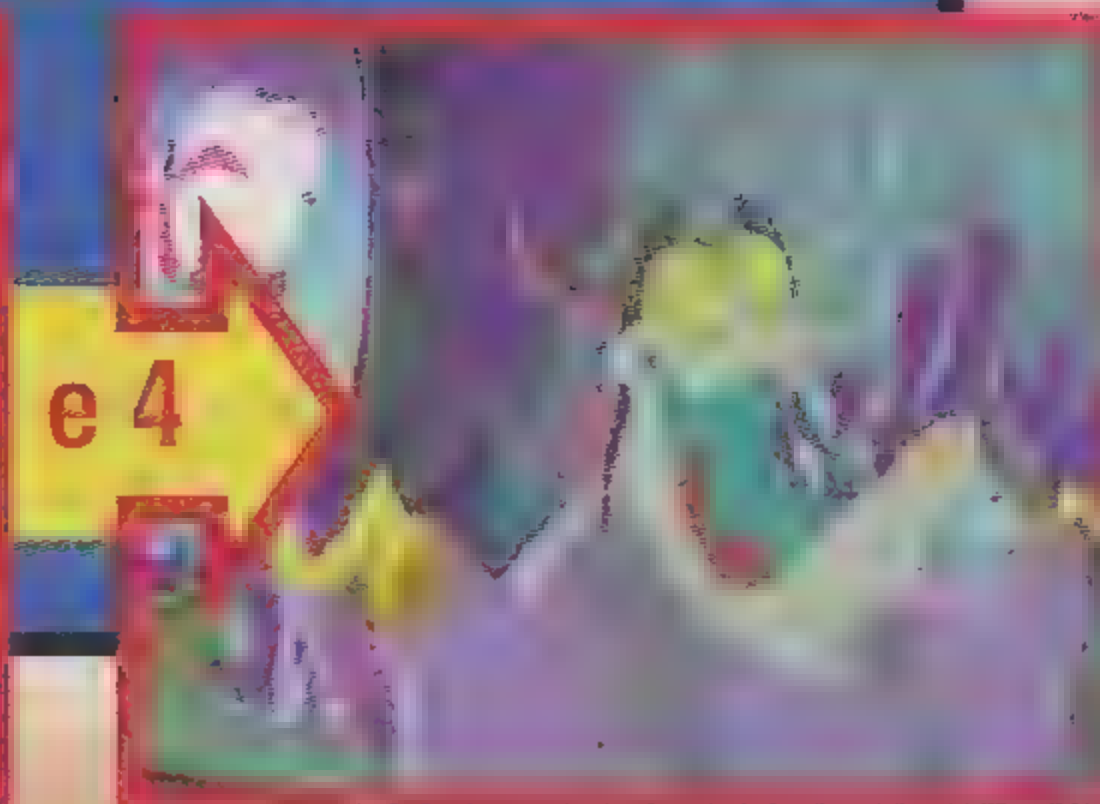
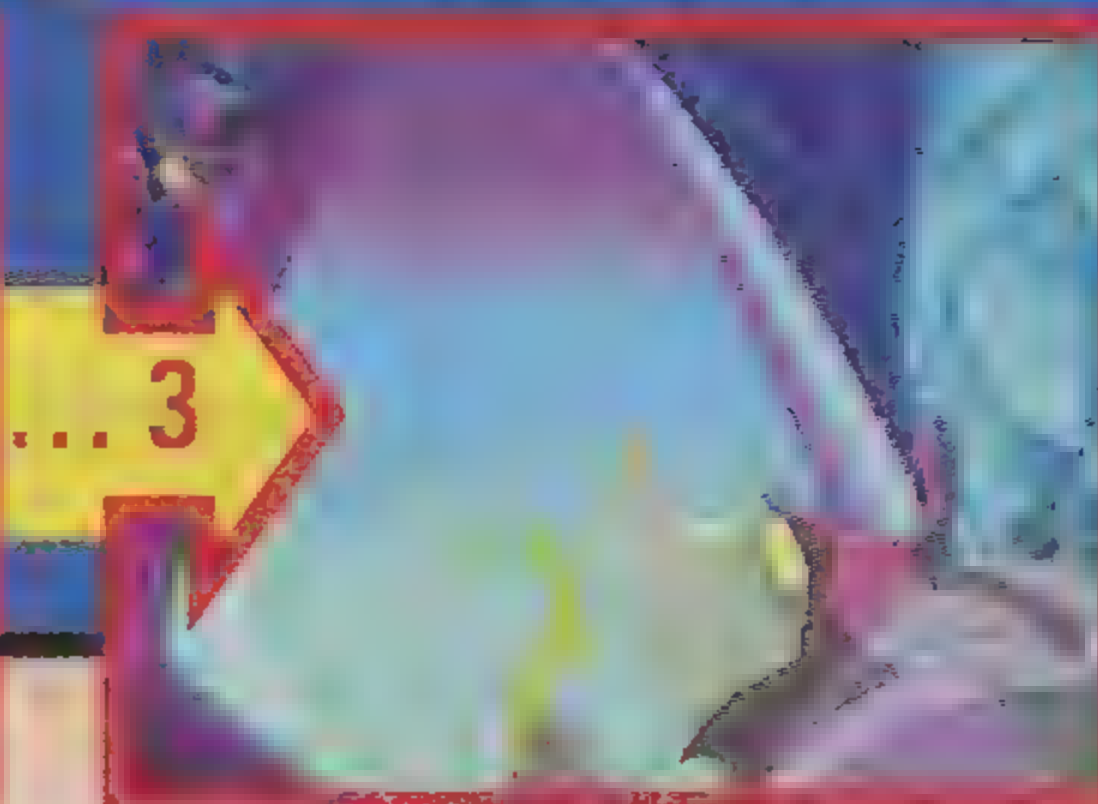
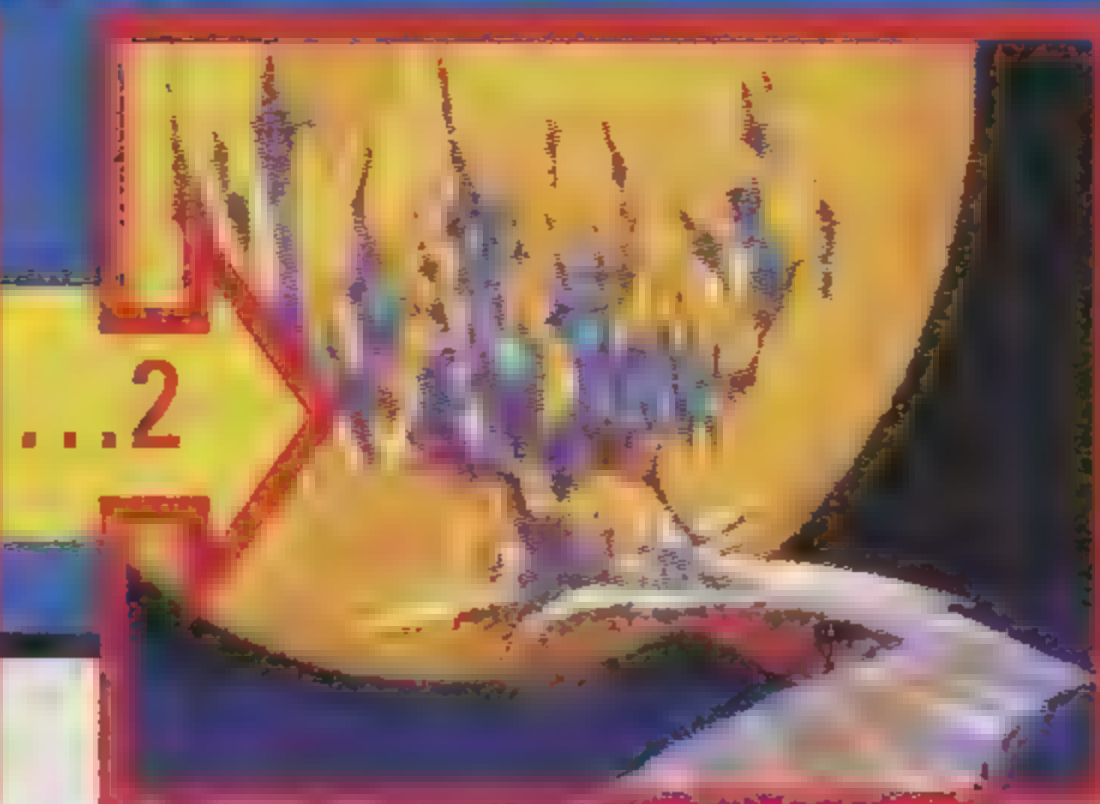
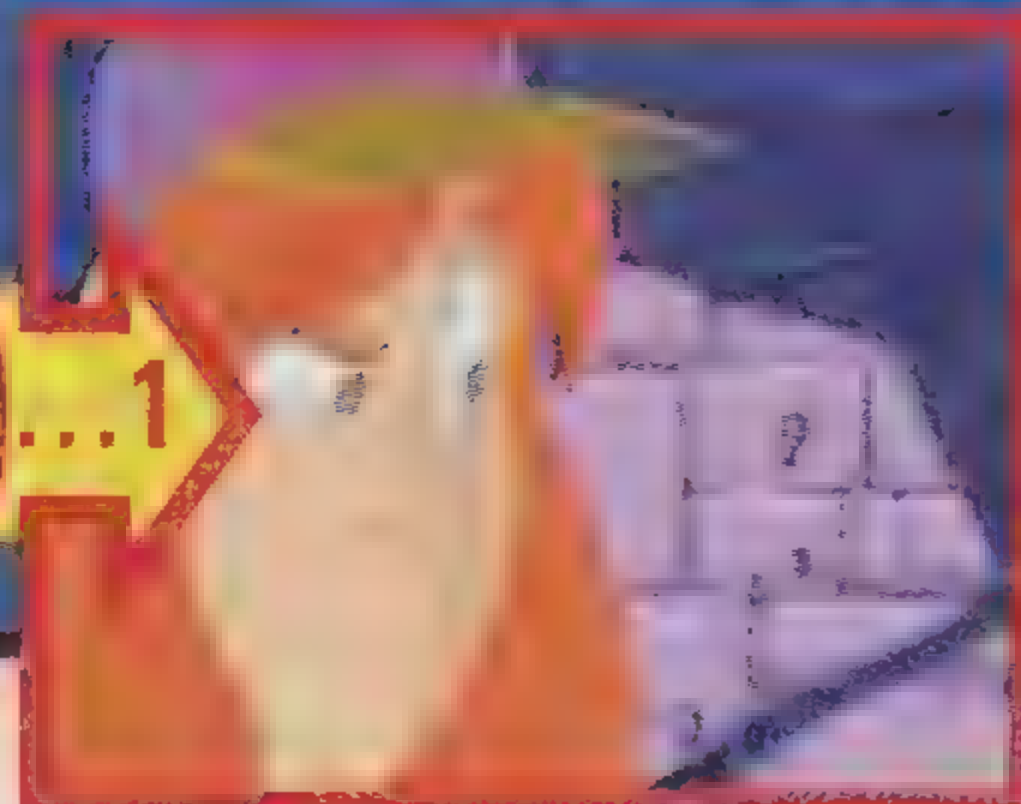
Questo coccodrillo vestito da cuoco sembra avere intenzione di cucinarci.

Il mostruoso Fritz è completamente stupido ma è anche molto simpatico, visto che combina un sacco di guai.

Siamo stati catturati da un bel ragnone, ora ci toccherà ripetere l'intera sequenza di movimenti da capo.

VIOLENZA INTERATTIVA

Un'incredibile avventura dentro un castello pieno di pazzi scatenati, e ricordatevi che non è stato mutilato nessun cartone animato durante le riprese del gioco.

...1 ...2 ...3 e 4

messi in opera dal dottore (una specie di cervello elettronico, nel vero senso della parola), e si trova così costretto a fuggire per i meandri dell'infernale castello inseguito da Fritz, temibile quanto idiota mostro assassino. Scampare ai tentativi di uccisione da parte di esseri sovrannaturali, trappole e piante carnivore diverrà quindi l'unica occupazione di Lance, che in un crescendo di situazioni comiche dovrà visitare tutte le stanze del maniero, per giungere alla piacevole conclusione della sua poco felice avventura. In quanto alla parte tecnica del gioco, e cioè grafica e sonoro, non ci si può di certo lamentare: i disegni sono buoni e dispongono di un cospicuo numero di frame di animazione, i colori si adattano molto bene all'ambientazione e i caricamenti sono molto rapidi. Temi musicali e effetti non mancano di fare la loro bella figura, insieme a un parlato digitalizzato di ottima fattura. Se quindi da questo punto di vista il tutto sembra promettere bene, è sul meccanismo di gioco che sorgono alcuni dubbi sull'effettiva validità di *BrainDead 13*...

Per finirlo è necessario passare per molte delle stanze più difficili almeno due volte, alcune delle quali risultano essere speculari, inoltre può capitare di sbagliare strada (le possibili direzioni sono diverse, in alcune parti del gioco), perdendo, in tal modo, molto tempo. Il sistema a impulsi, per cui si ha qualche secondo per trovare la direzione esatta (segnalata da un tono acustico acuto), facilita, forse, un po' troppo il giocatore, così come fanno salvataggi e vite infinite. *BrainDead 13* rimane quindi un titolo per soli appassionati, o per chiunque si voglia togliere la soddisfazione di portarsi a casa un prodotto un po' particolare.

• *Orwell 2000*

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)

Uno schifosissimo millepiedi gigante insidia il nostro eroe Lance.

BRAIN DEAD 13

Quando ci si trova davanti a un laser game, si è di fronte a un genere videoludico che per poter riscontrare un certo successo si basa principalmente su un unico fattore, e cioè un impatto grafico così notevole da invogliare il giocatore a vedere come vanno a finire le cose nel corso della vicenda. Per il resto si tratta semplicemente di continuare a premere sulla croce direzionale del joypad fino a quando non si imbrocca la direzione giusta, e così via finché il gioco non è terminato. Queste limitazioni non possono considerarsi difetti comuni a tutti i laser game, ma meccaniche di gioco obbligatorie, per il semplice fatto che al giorno d'oggi è impossibile sfruttare in qualsiasi altro ambito una tale ricchezza grafica. *BrainDead 13* non si distacca molto dalle precedenti uscite, ma perlomeno bisogna riconoscergli il merito di averci provato, grazie a un caricamento casuale delle stanze e a zone di gioco come il cimitero, dove il movimento del personaggio non è condizionato da scelte obbligate.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ (1–10: 6)

La solita riscontrabile in un laser game: muovere la croce direzionale nel verso giusto e godersi la scena. Affittare una videocassetta costa molto meno.

GRAFICA (1–10: 8)

SFIDA (1–10: 6)

Troppo semplice. Invece delle indicazioni direzionali, brevi effetti sonori segnalano se è stato dato il giusto impulso, semplificando notevolmente il tutto

SONORO (1–10: 7)

Belle le musiche, ma soprattutto molto simpatici gli splatterosissimi effetti sonori

PSX 74

SOTTO CONTROLLO

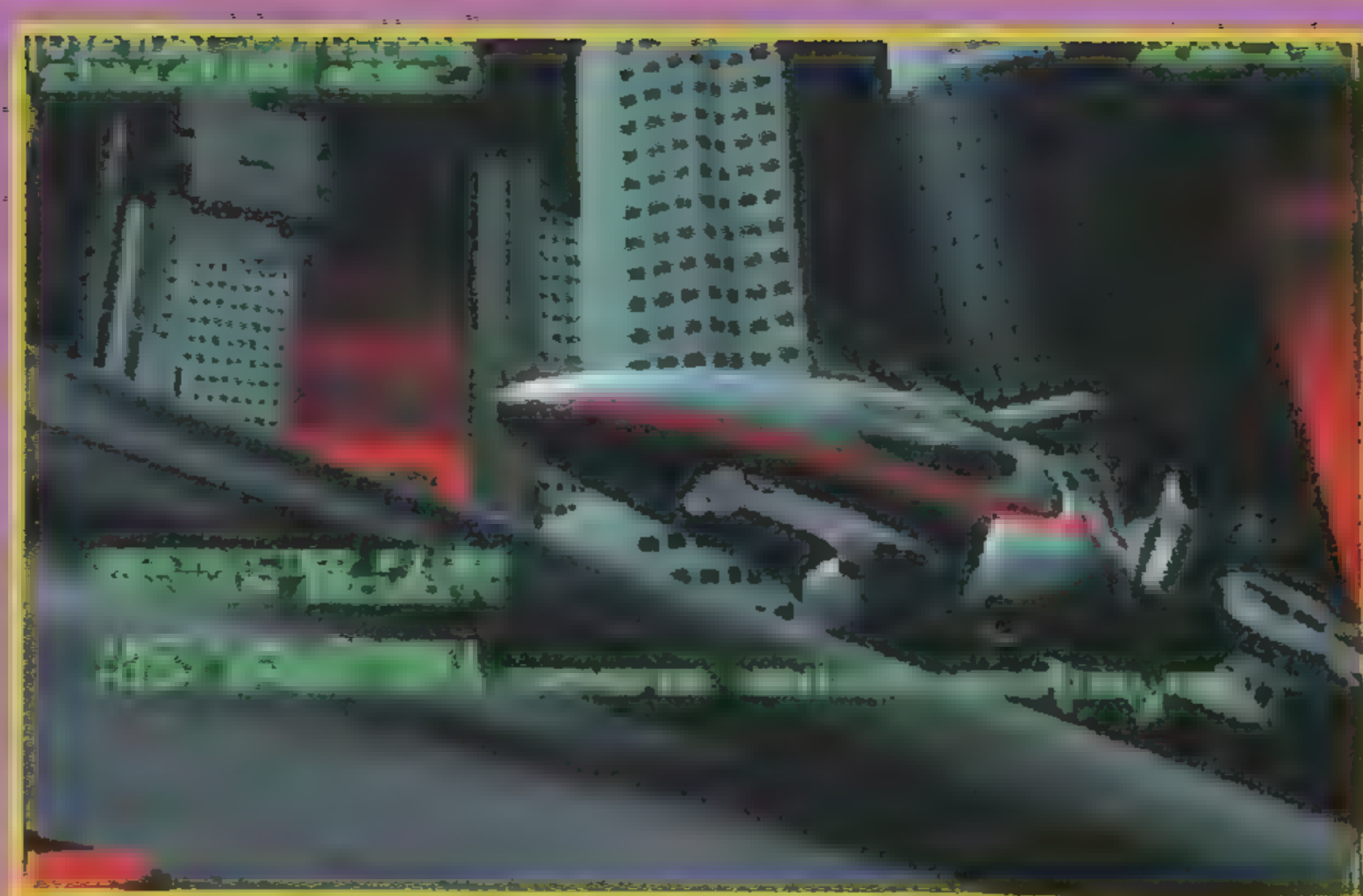
Per muovere il personaggio

Premuto quando il gioco è in pausa, dà accesso ai salvataggi

Pausa

Per far compiere varie "azioni" al protagonista

Casa: SCI
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 3

La SCI colpisce ancora. Dopo "l'ottima" conversione di *Mega SWIV* per Mega Drive (GP 39), la Sales Curve Interactive ritenta il colpo con *Cyberwar*, già visto su PC più di un anno e mezzo fa (come ben sanno quelli fra voi che leggono ZETA). Sfruttando tardivamente la licenza del film "Il Tagliaerbe", il gioco vi offre il compito di fermare Jobe prima che si impossessi di tutte le reti telematiche del mondo. Non che la trama dell'originale di celluloide sia stata presa in considerazione dai programmatori, a parte qualche eccezione (come il "Cyber Boogie", che ricorda vagamente una sequenza del film), infatti, la SCI ha elaborato le varie situazioni insistendo sulla realtà virtuale e sfornando un perfetto "Interactive Movie" (come recita una illuminante scritta in copertina). Per una volta, i produttori non hanno millantato caratteristiche introvabili nel gioco, dato che all'interno dei 3 CD vi aspetta un vero e proprio filmone interattivo, nel quale dovrete mettere alla prova i vostri riflessi e muovere la croce direzionale al momento giusto, così da far continuare la sequenza di immagini pre-calcolate che scorrono sullo schermo. A onor del vero, ogni tanto vi viene data la possibilità di interagire maggiormente risolvendo alcuni Puzzle-Game (come il "Labirinto", degno del Corriere dei Piccoli), nei quali potrete finalmente sfoderare tutta la vostra abilità, affinata in anni di Settimana Enigmistica. Se vi è piaciuto il film, potreste anche trovarlo divertente. Il fatto è che dubito che a qualcuno sia piaciuto il film...

• Gearloose

Si ringrazia Astrocomputer (Roma)

CYBERWAR

PLAYSTATION

CYBERWAR

Essendo stato convertito dai valenti programmatori della SCI in maniera impeccabile, *Cyberwar* presenta tutti i pochi pregi e i molti difetti che già affliggevano la versione PC. La grafica si mantiene su livelli accettabili, anche se, parlando di immagini pre-calcolate, la PlayStation ha mostrato di saper fare di meglio, e il sonoro accompagna come può l'azione. Il vero problema risulta evidente, però, iniziando a giocare, dato che verrete chiamati in causa solo ogni tanto (per il resto va per conto suo che è un piacere...), riducendovi a imparare a memoria una semplice sequenza di mosse. Come se non bastasse, la scarsa interattività e il pessimo sistema di password minano anche quel briciolo di sfida che qualche accanito fan del film poteva avere il gusto di cercare. Abbiamo l'impressione che, per provare la realtà virtuale comodamente seduti sulla poltrona di casa, dovremo aspettare ancora un bel pezzo.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ (5/10)
Con la sola croce direzionale e un pulsante da premere, vi basteranno pochi sbagli per capire come entrare nel "virtuale".

GRAFICA (6/10)
Filmati non troppo sgranati e immagini statiche a 8 bit sono tutto quello che offre la parte grafica.

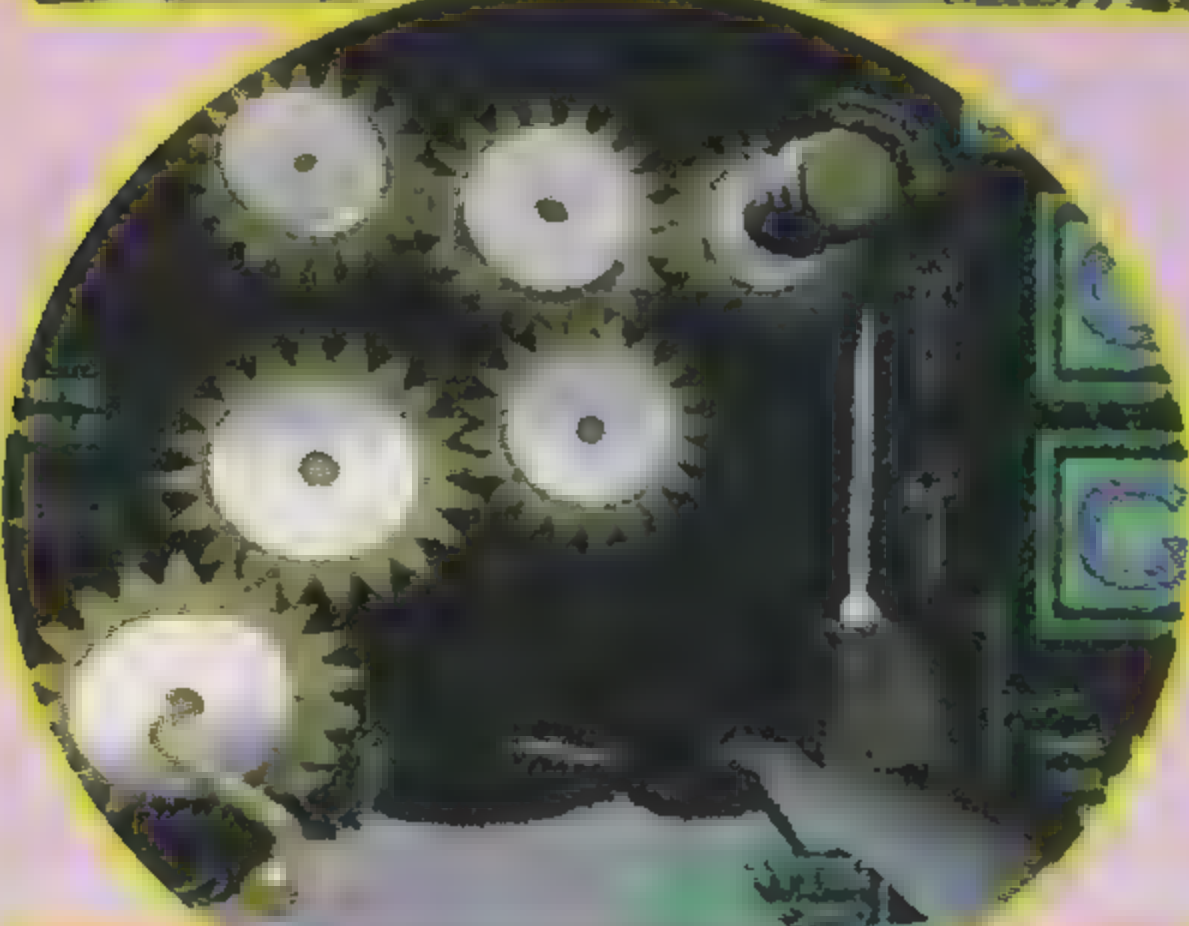
SFIDA (5/10)
Nonostante i tre CD (veramente sprecati) contengano diversi giochi e filmati interattivi, portarlo a termine nel giro di poche ore è quasi routine.

SONORO (6/10)

PSX 62

SOTTO CONTROLLO

Per muovere il personaggio mezzo

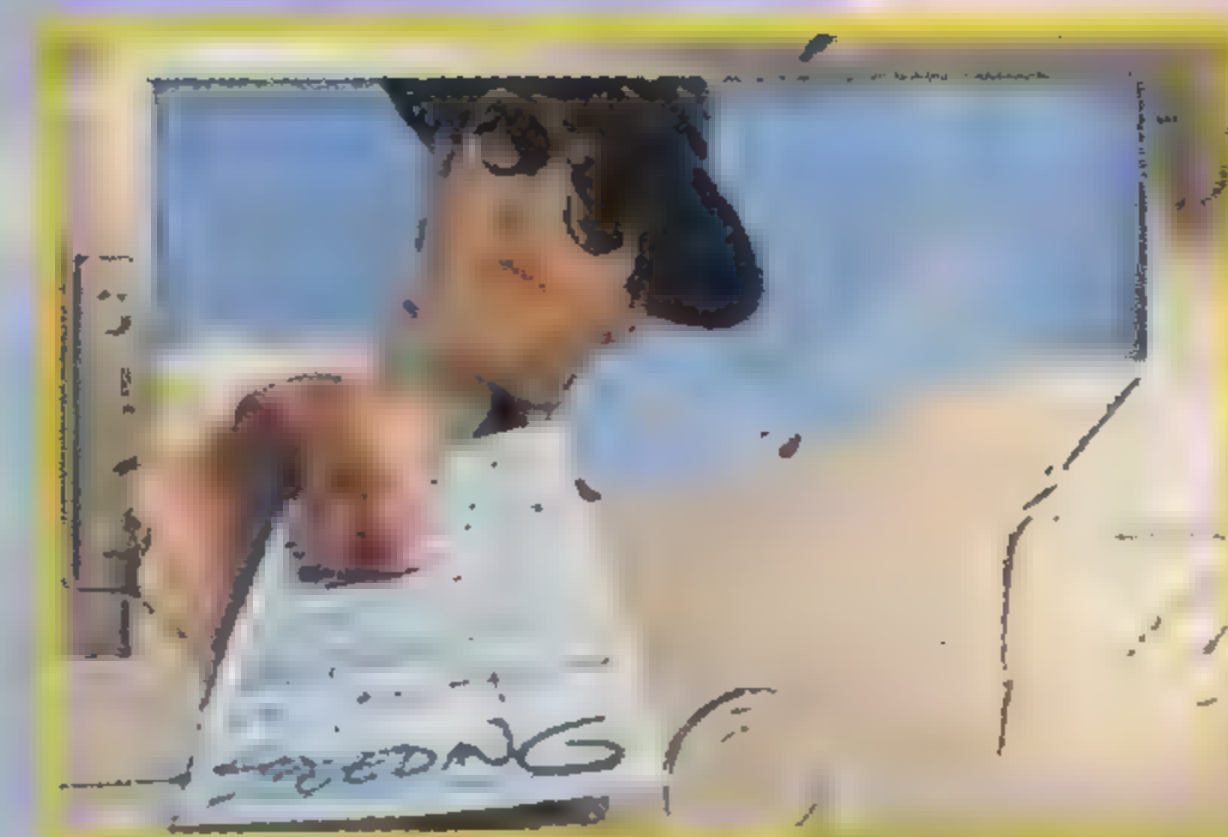
Per selezionare, sparare

L'ambientazione futuristica del gioco viene ripresa in diverse sequenze.

Casa: ELECTRONIC ARTS
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

THE NEED FOR SPEED

Con la supremazia di *Ridge Racer Revolution* nel campo delle simulazioni di guida per la PlayStation, questo genere non ha visto altri titoli di punta che riuscissero, almeno, a presentarsi come valida alternativa al capolavoro della Namco. Nell'attesa dell'incredibile *F1* della Psygnosis, la Electronic Arts propone la conversione di un suo vecchio successo, uscito un po' di tempo fa, prima su 3DO e poi su PC: *The Need for Speed*. Questo gioco ci mette alla guida di alcune tra le macchine sportive più potenti esistenti al mondo. Lamborghini Countach, Porsche Carrera, Mazda Rx-7, Acura Nsx, Toyota Supra Turbo, Corvette Zr-1, Dodge Viper e, immancabile, una bellissima Ferrari 512tr sono gli otto bolidi a disposizione del giocatore. Naturalmente, queste auto sono state ricreate perfettamente nell'aspetto esteriore, nel cruscotto interno e, persino, per quel che riguarda il rombo del motore, inoltre sono state mantenute tutte le caratteristiche reali, come accelerazione, velocità massima e tenuta di strada. In aggiunta a queste caratteristiche puramente di "gioco", *NfS* offre anche un completo database su ogni singola vettura, con schede tecniche, storiche e, persino, documenti filmati di eccellente qualità. Sui sedili di queste incredibili "dream car" è comunque possibile gareggiare in uno qualunque dei sei percorsi del gioco, tre composti da più tappe e tre rappresentanti dei circuiti da affrontare in più giri. Prima di selezionare il tracciato su cui correre è necessario però decidere la modalità di gioco: è possibile scegliere tra la gara singola, una sfida testa a testa (in cui è possibile selezionare l'auto controllata dal computer), la corsa a tempo, oppure si può optare per il classico

La modalità Split Screen è sicuramente molto divertente e non presenta nemmeno un minimo rallentamento.

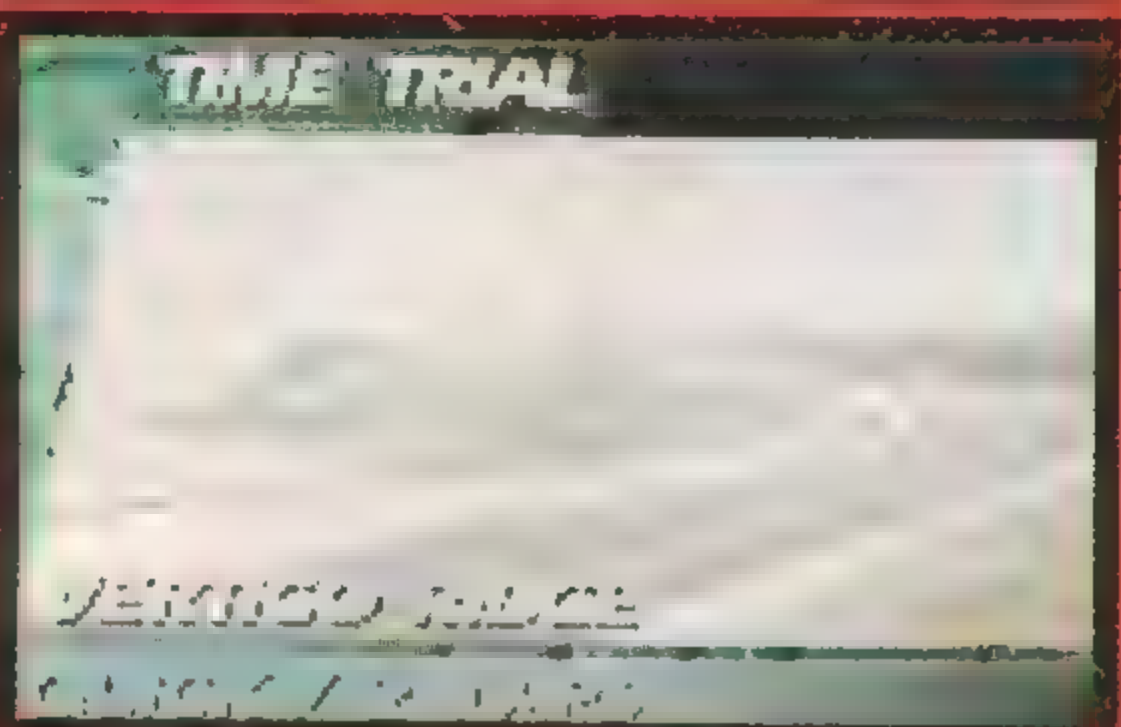
Per ognuna della "Dream Car" è presente un bellissimo database di dati che include anche documenti filmati.

Il cruscotto di guida ricrea perfettamente quello originale di ogni auto.

RUN TO THE HILLS

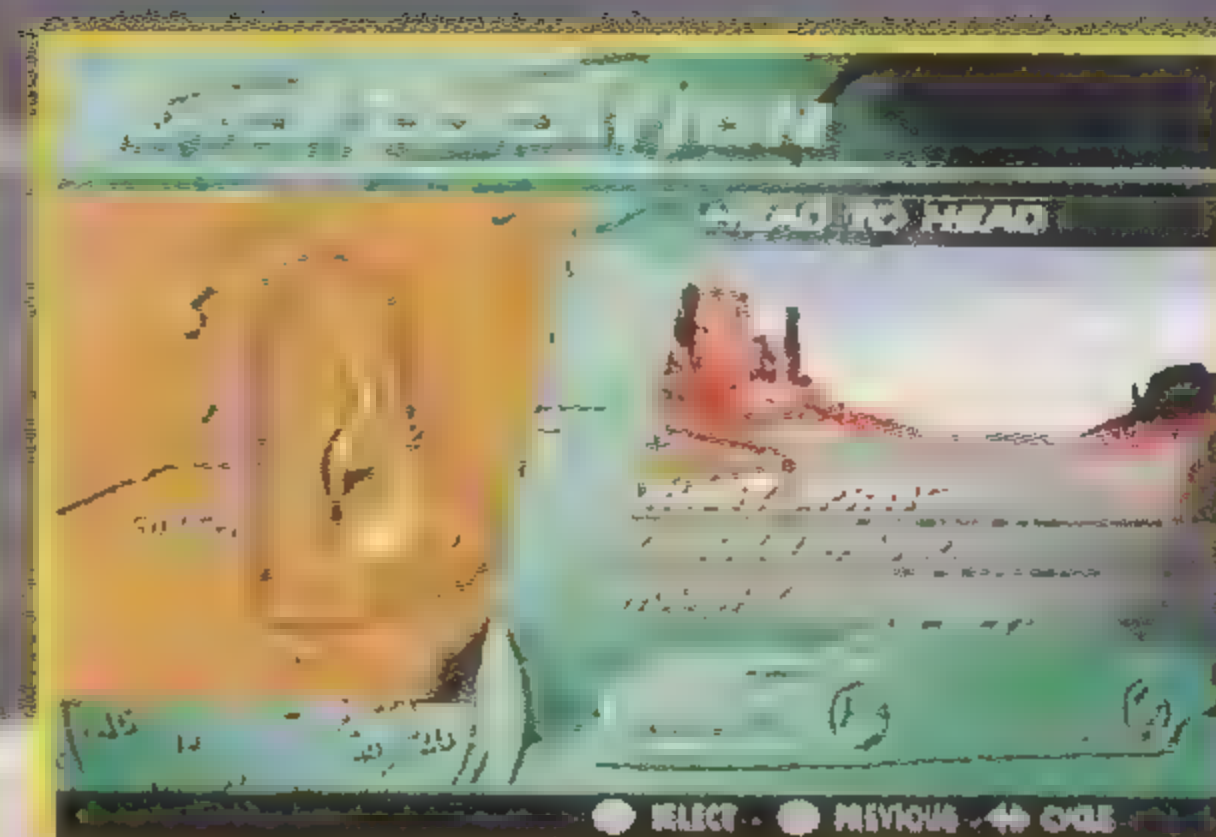
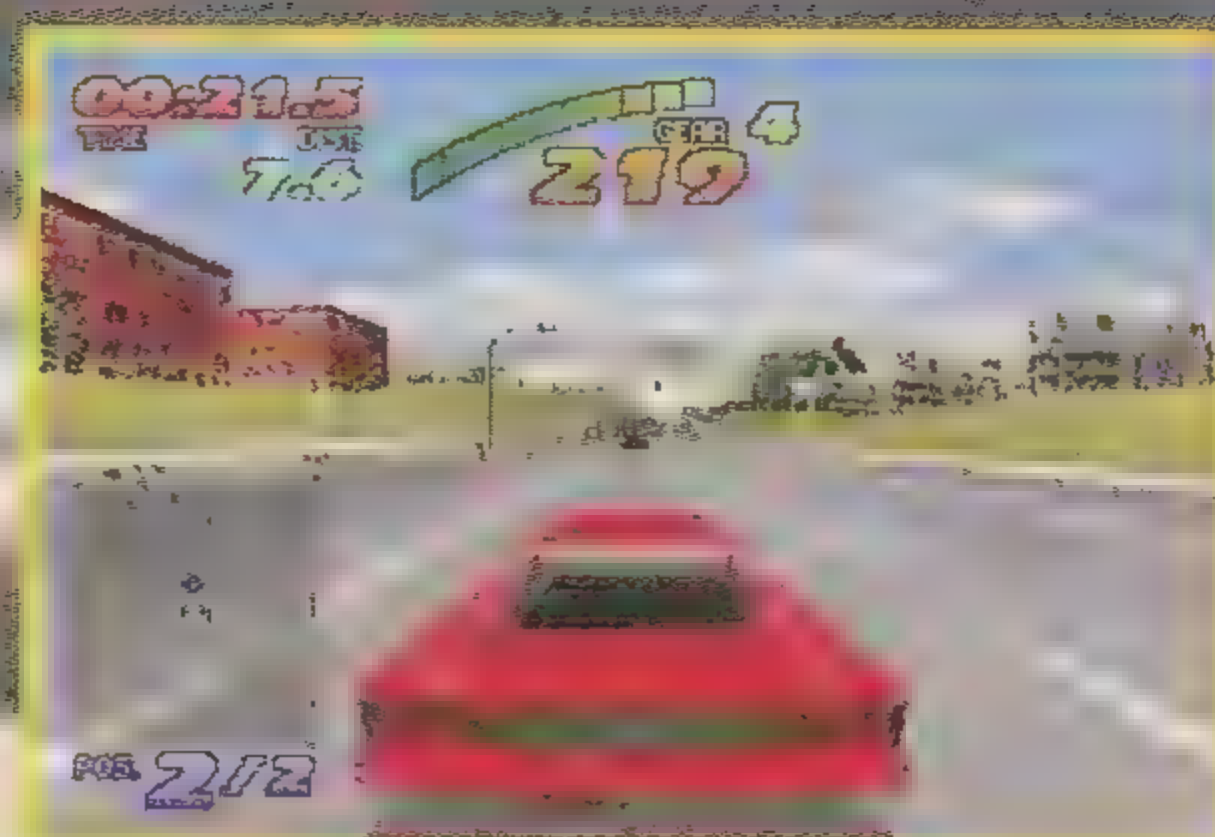
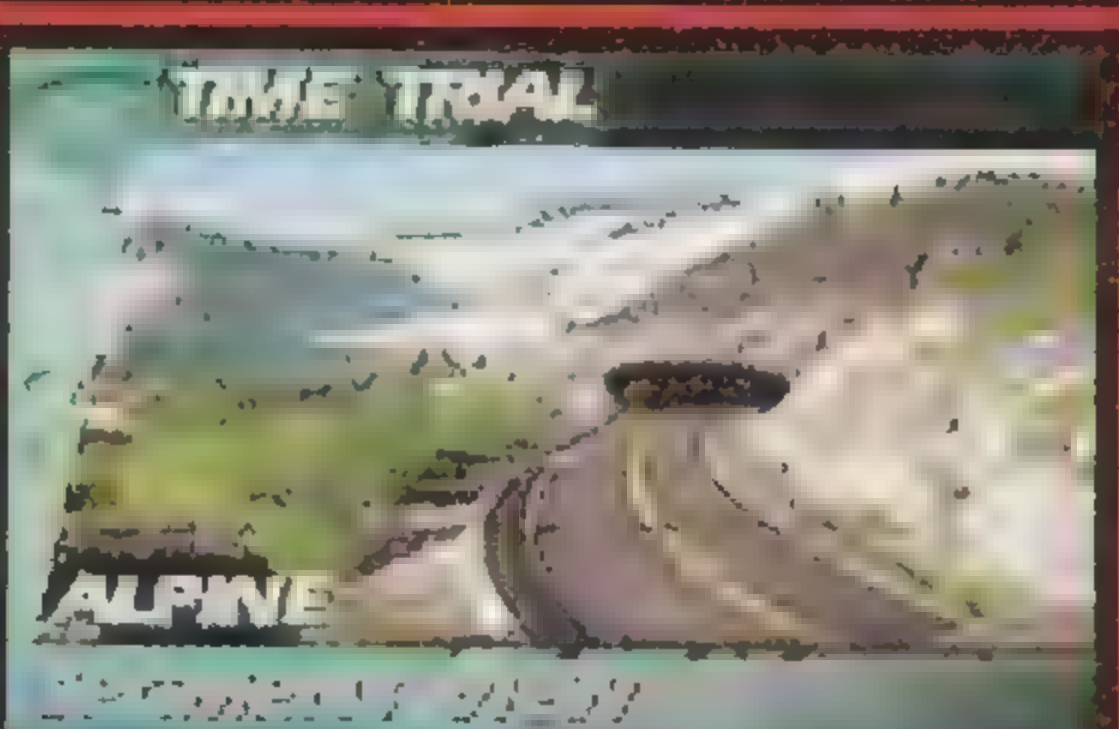
I sei percorsi di *Need for Speed* offrono una grande varietà di gioco e comprendono, in certi casi, certi ostacoli che possono rendere le gare molto interessanti.

RUSTY SPRING

AUTUMN VALLEY

VERTIGO RIDGE

CITY

COASTAL

ALPINE

Prima di ogni gara è possibile vedere un'anteprima della pista scelta.

torneo a punti. Come accadeva per l'ormai arcaico *Test Drive* (creato dagli stessi sviluppatori di *NfS*), nel titolo della EA è stata prestata particolare attenzione agli elementi simulativi della guida. Basta mettere mano ai controlli delle auto per rendersi subito conto che la risposta dei veicoli sulla strada è il più possibile simile alla realtà e necessita di tecniche precise per raggiungere le migliori prestazioni.

Dal punto di vista tecnico poi *NfS* non delude sotto ogni aspetto: le auto sfrecciano con una fluidità impressionante (anche nella modalità split screen per il gioco a due) e i fondali, per quanto non particolarmente "carichi" di oggetti, appaiono ben realizzati e ricchi dettagli (il passaggio nella foresta è veramente sbalorditivo), mentre il sonoro può contare su tracce audio di grande qualità e ottimi effetti. Insomma, *The Need for Speed* rappresenta davvero un ottimo titolo che vi darà la possibilità di guidare auto che, altrimenti, potrete soltanto sognare.

• *Air*

PLAYSTATION

NEED FOR SPEED

È piuttosto inevitabile paragonare un gioco come *Need for Speed* a *Ridge Racer Revolution*, pietra miliare del genere su Playstation. Da questo confronto il titolo della Electronic Arts esce, non con molta sorpresa, sconfitto, pur ritagliandosi un posto di tutto rispetto nel panorama delle simulazioni di guida. Un prodotto come questo è, però, maggiormente indirizzato verso gli amanti della vera simulazione automobilistica, il sistema di guida di *Need for Speed* ricrea, infatti, perfettamente quello di un auto vera, in ogni aspetto. Diversamente dalla guida molto più "arcade" che possiede *Ridge*, *NfS* offre una risposta delle auto sulla strada ai confini della realtà, che necessita di un buon periodo di allenamento per carpirne ogni più piccolo segreto, come l'uso del freno a mano (inizialmente di scarsa utilità). In definitiva, anche per merito di una grafica e un sonoro di alta qualità, *NfS* è un prodotto che tutti i puristi della guida elettronica dovrebbero possedere, almeno come valida alternativa a *Ridge Racer*.

AGIRE & PENSARE

GIOCABILITÀ

I comandi sono piuttosto semplici, ma si impiega un po' di tempo per imparare a padroneggiare perfettamente l'automobile.

GRAFICA

Tutto si muove molto fluidamente, anche in split-screen. Bisogna però ammettere che i fondali non sono ricchi come quelli di *Ridge Racer*.

SFIDA

Diversi percorsi in cui cimentarsi. Buona l'intelligenza artificiale delle altre auto.

SONORO

Tracce audio di ottima fattura ed effetti sonori di gran livello. Ogni auto possiede il rombo del motore diverso!

PSX 90

SOTTO CONTROLLO

Scala le marce indietro

Scala le marce in avanti

Cambia la visuale

Sterza

Usa il freno a mano

Accelera

Frena

Casa: TAKARA
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

CHORO Q

Ridge Racer indubbiamente è uno dei simboli della PlayStation, tuttavia di giochi dello stesso genere non ce ne sono molti e, soprattutto, pochissimi di questi si elevano dalla più assoluta mediocrità. In questo momento, le uniche due simulazioni di guida che meritano l'acquisto sono *Ridge Racer Revolution* e *The Need for Speed*, recensito in questo stesso numero di GP. Di conseguenza, abbiamo accolto con piacere l'arrivo di questo simpatico *Choro Q*, che si propone come un mix di molti altri titoli, miscelando elementi tratti dalle più famose e apprezzate simulazioni automobilistiche. Una volta presa familiarità con le moltissime scritte in giapponese ci si rende conto che la meccanica di gioco è veramente immediata, si tratta di cimentarsi su varie piste cercando di arrivare nelle prime posizioni per accedere ai successivi set di tracciati e per accumulare il maggior numero di soldi per poter migliorare il proprio veicolo. Le vetture, infatti, si presentano come delle versioni super deformate delle più popolari auto (sportive e non) e sono completamente personalizzabili, a partire dalla forma e dal colore della carrozzeria, fino alla visualizzazione del tachimetro e del contagiri. Ovviamente i cambiamenti più importanti riguardano l'aspetto tecnico delle macchine, più che quello estetico: si può migliorare la manovrabilità, la tenuta di strada, l'accelerazione, la velocità e si può comprare il tipo di cambio preferito, a quattro o cinque marce, automatico o manuale. I circuiti sono tutti molto diversi tra loro e spesso presentano bivi, scorciatoie e salti spettacolari. Per esempio, ci si ritroverà a guidare sul greto di un fiume e ad attraversare un'imponente cascata che nasconde un passaggio nella roccia, oppure bisognerà correre su una pista piena di dossi e montagnette costruita all'interno di un palazzetto sportivo. Le altre opzioni presenti nella schermata principale permettono, inoltre, di eserci-

La nostra Lamborghini Diablo personalizzata è davvero bellissima.

tarsi su tutte le varie piste e di sfidare un avversario umano grazie a un funzionale split-screen. Anche grafica e sonoro sono molto simpatici e vari, tuttavia *Choro Q* non è esente da qualche difetto che gli impedisce di proporsi come il migliore nel suo genere. Innanzitutto, la grafica soffre spesso di alcune incertezze e le costruzioni poligonali sfarfallano con estrema facilità, ma quello che più infastidisce è il particolare sistema di controllo che richiede molta pratica per essere padroneggiato, frustrando notevolmente il giocatore alle prime armi e non riservando particolari soddisfazioni neanche ai veterani. Inoltre, il modo a due non è particolarmente fluido e avvincente e alla fine ci si riduce a considerarlo come un semplice elemento decorativo. In definitiva, *Choro Q* è un prodotto simpatico nel classico spirito nipponico, ma che non riesce a convincere completamente e che sicuramente non giocherete in eterno.

• Trust

Si ringrazia Japan Planet (Monza-MI)

Questa pista ricorda uno degli stage di *Sega Rally*, mentre...

... questo tracciato è identico a quelli del buon vecchio *Super Off-Road*.

Gareggiando nel modo a un giocatore si possono trovare delle comode scorciatoie che permettono di superare senza sforzo gli avversari.

CHORO Q

Choro Q è un titolo tipicamente giapponese che sicuramente riscuoterà un grande successo nella terra del Sol Levante, ma che è un po' troppo particolare per i gusti occidentali. Macchine super deformate e abbondanza di ideogrammi a parte, su tutto il gioco grava un alone di spensieratezza che lo diversifica notevolmente dalle classiche simulazioni di guida e che prevedibilmente lo condanna a una vita più breve rispetto ad alternative più "serie" quali possono essere *Ridge Racer Revolution* e *The Need for Speed*. Infatti, anche una volta padroneggiato il particolare sistema di controllo, che alle prime partite provoca frequenti crisi isteriche, soprattutto per la mancanza della retromarcia e per la facilità con cui si finisce in testa coda, le soddisfazioni si riducono a guadagnare abbastanza soldi per poter migliorare la propria macchina, costantemente poco competitiva. Inoltre, il modo a due è decisamente piatto e realizzato troppo superficialmente per appassionare a lungo. Insomma, in questo caso la Takara ha utilizzato un po' troppo fumo per nascondere il poco arrosto.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ

Il sistema di controllo è come una montagna, solo quando si raggiunge la vetta si comincia a divertirsi!

GRAFICA

SFIDA

Il buon numero di piste e la completa riconfigurabilità della macchina tengono impegnati per un po' di tempo, ma non abbastanza.

SONORO

PSX 81

SOTTO CONTROLLO

Per guidare la vettura

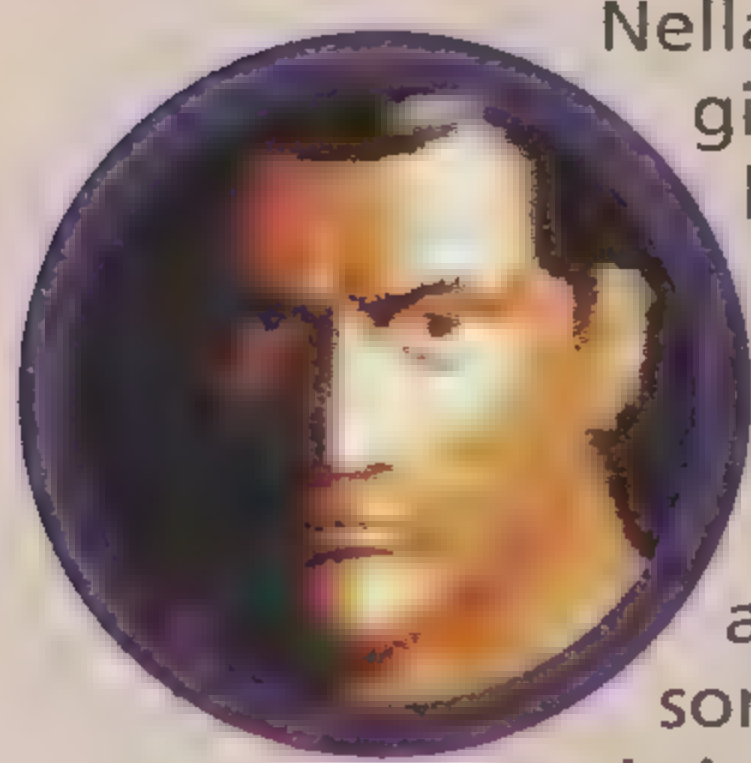
Per suonare il clacson

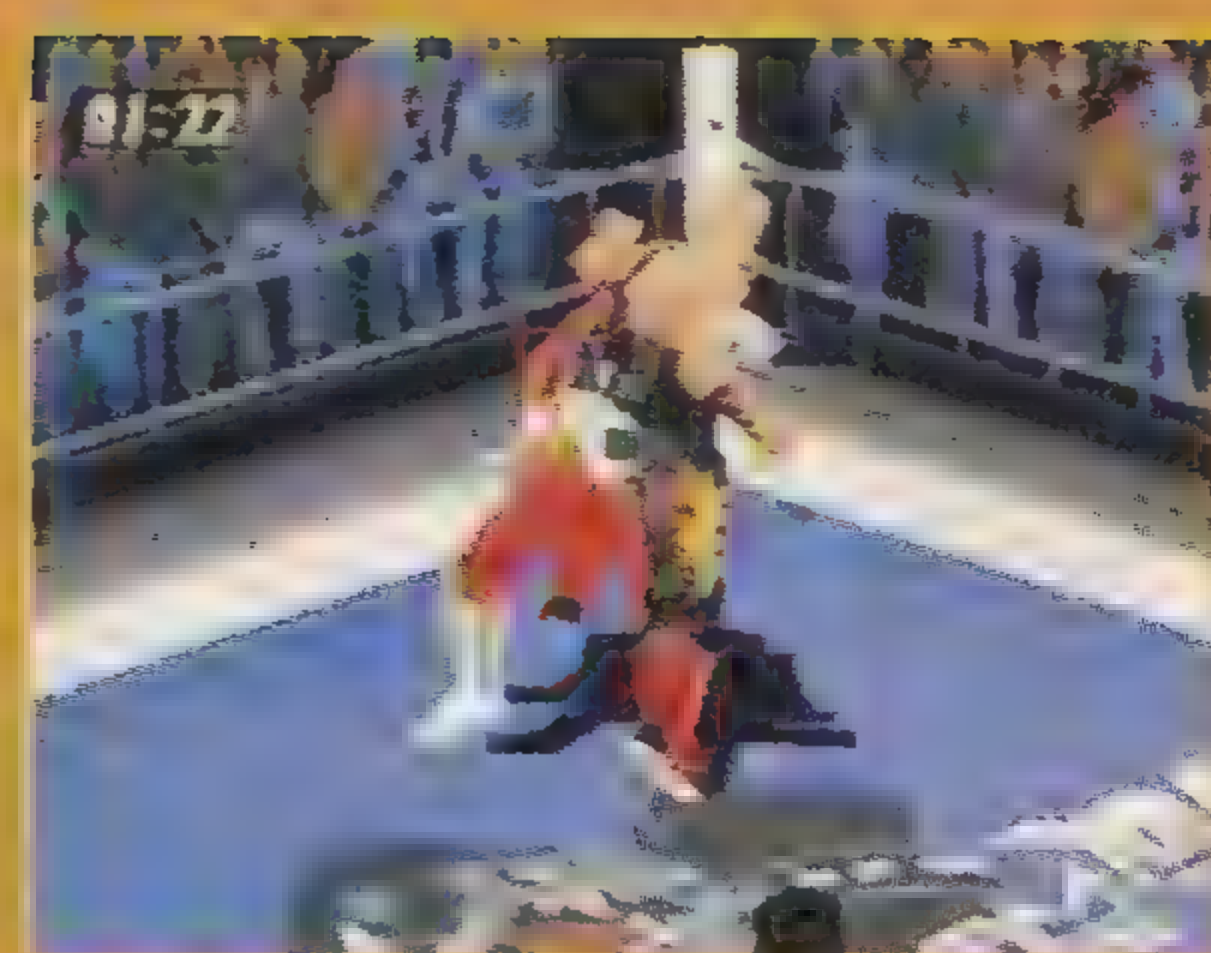
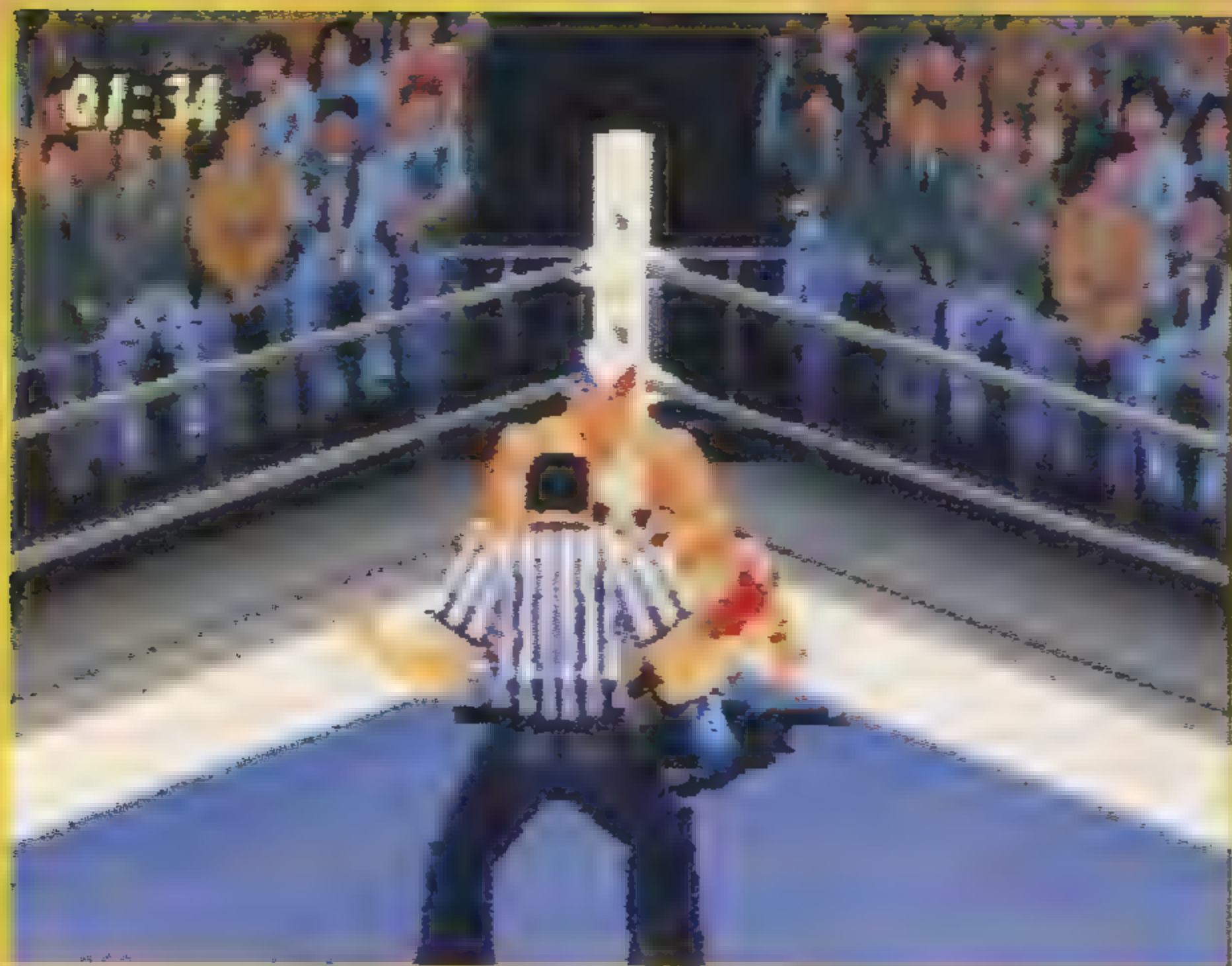
per cambiare visuale

Per frenare

Per accelerare

Casa: HUMAN
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

Fire Pro Wrestling

Nella relativamente giovane vita della PlayStation, i giochi di wrestling sono stati piuttosto trascurati fino a pochi mesi or sono; da allora in poi si è verificata una vera e propria inversione di tendenza, visto che sono usciti diversi titoli dedicati a questo divertente sport. A volte i risultati sono stati positivi, come nel caso di *WWF Wrestlemania* o *Toukon Retsouden*, altre volte decisamente mediocri (vedi *Champion Wrestler*, recensito sullo scorso numero di GP). Forse per seguire una moda ormai consolidata e sfruttare le capacità nel 3D della PSX, i ragazzi della Human hanno pensato bene di realizzare il loro *Fire Pro Wrestling*, usando la grafica poligonale. La prima impressione è sicuramente positiva: gli sprite sono grossi e animati piuttosto bene e le musiche, così come gli effetti sonori, non sono affatto male. Purtroppo, subito dopo aver scelto il nostro lottatore tra i dieci selezionabili (tra cui una copia spudorata di Hulk Hogan), si notano subito dei difetti piuttosto evidenti. Prima di tutto, la velocità con cui si muovono i lottatori non è certo elevata, elemento importante in

Quando l'avversario è a terra, è possible eseguire una particolare presa che varia a seconda dei personaggi per costringerli a lasciare l'incontro.

Quando i lottatori sono vicini spesso i poligoni "saltano" sovrapponendosi.

qualsiasi titolo di wrestling, dove tutto si basa sull'azione frenetica. Si rimane quindi un po' male nel vedere la scarsa velocità dei lottatori di *Fire Pro Wrestling*, inferiore a quella degli altri titoli del genere. Inoltre la qualità delle texture con cui i personaggi sono rivestiti non è certo di gran livello (scordatevi il dettaglio di un *Tekken* o di *Tohshinden 2*, insomma). La cosa che più fa storcere il naso, comunque, è la frequente scomparsa dei poligoni, ogni qualvolta i due lottatori si avvicinano e vengono a contatto, generando una confusione decisamente fastidiosa. Capita poi sovente di assistere a qualche collisione fantasma o di veder passare un nostro colpo attraverso l'avversario. Una volta detto tutto questo, non bisogna però pensare che *Fire Pro Wrestling* sia totalmente da condannare: la giocabilità è piuttosto buona e le varie prese sono spettacolari e facili da eseguire. C'è, inoltre, una discreta varietà di mosse tra i vari atleti e quasi sicuramente esisterà un cheat per usare i due boss finali, uno dei quali è una copia identica di Antonio Hinoki. Questo *Fire Pro Wrestling* non è quindi un titolo da condannare, ma non è molto di più di un gioco discreto e rischia di perdersi tra le decine di titoli nella media usciti per PlayStation. Come tale, andrebbe consigliato solo ai patiti di wrestling, che si sono già stancati di tutti gli altri prodotti di questo genere precedentemente usciti. Tutti gli altri dovrebbero pensarci bene prima di investire il loro capitale in questo titolo, dal momento che all'orizzonte si profilano giochi decisamente più massicci e coinvolgenti.

• Pi-Chan

Si ringrazia Japan Planet (Monza-Mi)

L'arbitro farà la sua apparizione solo per contare il tempo.

FIRE PRO WRESTLING

Volendo fare un confronto con i suoi rivali, *Fire Pro Wrestling* ne esce decisamente sconfitto. Il titolo in questione ha sicuramente dei punti a suo favore, come la buona giocabilità e la discreta grafica, ma anche degli evidenti difetti sia nella gestione grafica dei lottatori (come poligoni che scompaiono e collisioni a volte un po' strane), sia nell'estrema lentezza con cui si muove il tutto. Sia *WWF Wrestlemania* che *Toukon Retsouden* gli sono superiori, elevandosi dalla mediocrità grazie alla buona grafica e all'ottima giocabilità che sanno offrire. Se proprio siete sfegatati fan del wrestling, date comunque un'occhiata a *Fire Pro Wrestling*, visto che non è così male, oppure continuate a sperare (come me) che la SNK o la Capcom convertano rispettivamente *3 Count Bout* e *Saturday Night Slam Masters* sul gioiellino a 32-bit di casa Sony (preferibilmente in tempi brevi). Altrimenti, in mancanza di meglio, ci dovremo accontentare di un futuro *Fire Pro Wrestling '97*.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Buona varietà di lottatori e mosse, facili da eseguire e molto spettacolari

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

I lottatori usati dal computer sono parecchio cattivi e non sarà facile finire il gioco

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

PSX 68

SOTTO CONTROLLO

Per provocare l'avversario

Per parare i colpi

Per correre

Per muovere il lottatore

Per eseguire un calcio volante

Per sferrare un pugno

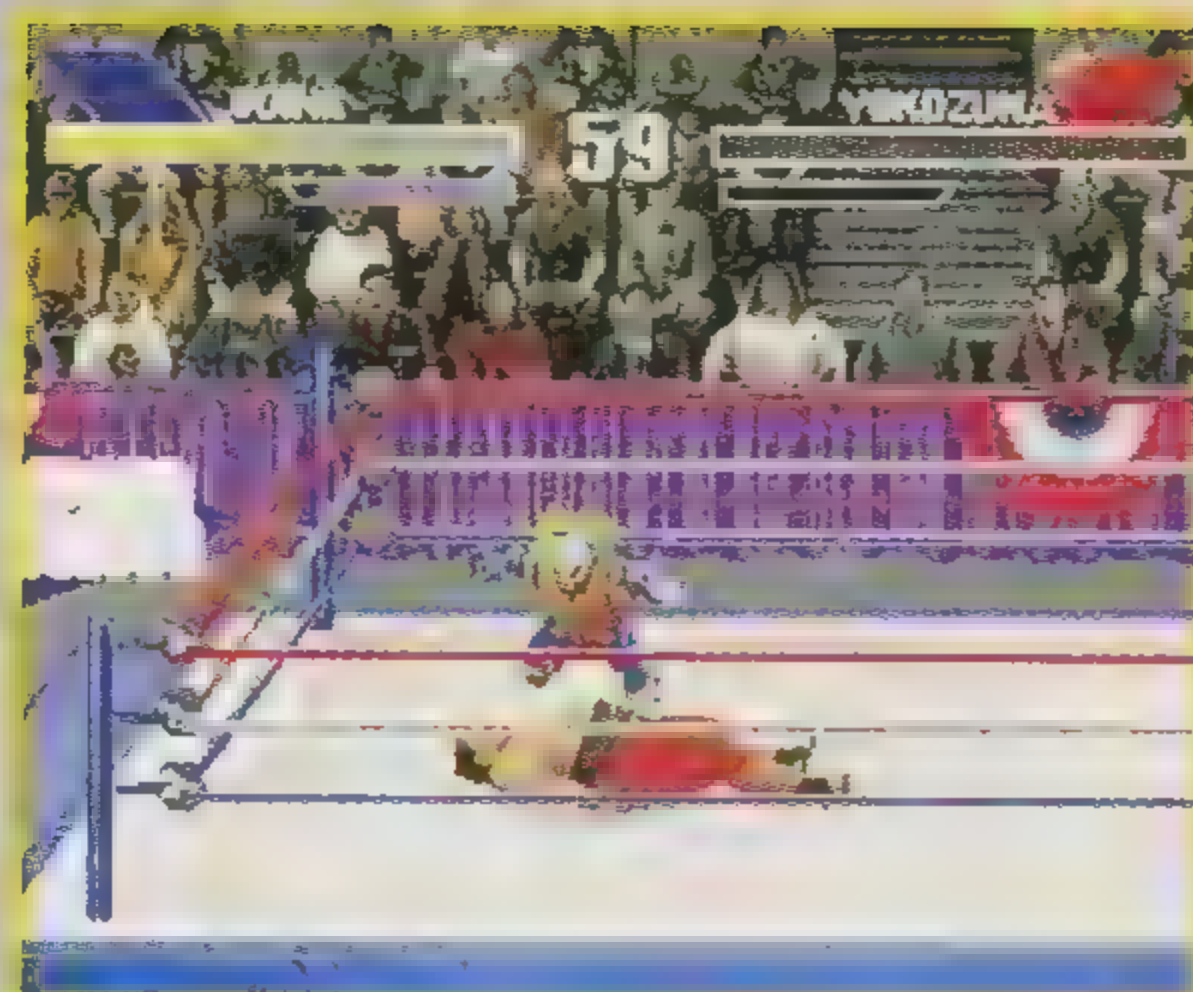
Per sferrare un calcio

Casa: ACCLAIM
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 5

WRESTLEMANIA

La Acclaim, software house nota soprattutto per le sue splendide produzioni a carattere sportivo, aggiunge con *WWF WrestleMania* l'ennesima conversione alla lista dei titoli fatti uscire finora, presentandoci un gioco ambientato nel violento, quanto spettacolare, mondo del wrestling, che negli Stati Uniti spopola quasi quanto il baseball o il pugilato. Prodotto su licenza, *WWF* ha come protagonisti i più rappresentativi lottatori del momento, come Undertaker (il famigerato "becchino"), oppure l'immenso sumota Yokozuma, per non parlare del clownesco Doink. La trasposizone del "feeling" che anima questa specialità sportiva, come le smorfie o le assurde tecniche di combattimento utilizzate da alcuni dei contendenti, è perfettamente riuscita e, almeno inizialmente, può divertire il giocatore che si trova ad affrontare anche tre avversari contemporaneamente. Questo fatto, più l'opzione "due contro tutti" da giocarsi con un amico, è però l'unico punto veramente a favore del tutto, perché tecnicamente *WWF* non eccelle sotto nessun punto di vista. La grafica, semplice e non troppo colorata, sfrutta le digitalizzazioni dei veri lottatori della federazione in maniera approssimativa, mentre il sonoro ha poco a che vedere con un'incisione su CD. La giocabilità, inoltre, riesce a malapena a elevarsi sopra la media, con comandi semplici e intuitivi, anche se per vincere spesso basta usare sempre la stessa mossa. Otto soli personaggi, la possibilità di continuare per finire le due modalità di torneo e un lottatore (Yokozuma) troppo più forte di tutti gli altri, fanno poi calare ulteriormente l'interesse per questo titolo, sicuramente rappresentativo ma strutturalmente povero.

• Orwell 2000

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)

Le mosse sono certo facili da eseguire, ma graficamente pessime

Le situazioni di rissa "totale" sono sicuramente le più divertenti.

WWF WRESTLEMANIA

WWF WrestleMania ricalca in parte la componente arcade che tanto ha particolareggiato e contraddistinto lo splendido *NBA Jam*, inserendo in una simulazione sportiva elementi ironici che cercano, almeno in parte, di spezzare il ritmo ripetitivo che si crea durante gli incontri. Purtroppo, pezzi di ossa che volano qua e là, qualche effetto di luce e una manciata di esplosioni non riescono a rendere interessante un prodotto che soffre di parecchie limitazioni a livello di giocabilità, causate sia da una mancanza vera e propria di mosse speciali e combinazioni di prese, sia da una monotonia nel meccanismo di gioco veramente fastidiosa. Anche graficamente, *WWF* non riesce ad appagare poi molto, le digitalizzazioni sono sporche e i movimenti dei lottatori non possiedono un gran numero di frame d'animazione. Quindi, a meno che non siate dei fan sfegatati del wrestling, il nostro consiglio è di attendere qualcosa di più convincente.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ

I lottatori non dispongono di un gran numero di attacchi. In compenso le tecniche di combattimento si eseguono con discreta semplicità

GRAFICA

Digitalizzazioni dei personaggi piutosto grossolane, movimenti scattosi e poca fluidità

SFIDA

Pochi lottatori selezionabili, e pochi incontri da affrontare. Vincere risulta faticoso e frustrante

SONORO

PSX 75

SOTTO CONTROLLO

Parata
Supercalcio
Superpugno
Per muovere il personaggio
Pausa
Pugno
Calcio
N.B.: il joypad è totalmente riconfigurabile

Casa: ELECTRONIC ARTS
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

WING COMMANDER III

Le software house occidentali, impegnate attivamente nella realizzazione di software per PC, si stanno comportando in modo strano nei confronti delle nuove console. Invece di impegnarsi a trasportare su Saturn e PlayStation i loro prodotti più recenti, si limitano a convertire titoli ormai "vecchi", preferendo una politica cauta e poco dispendiosa a un atteggiamento aggressivo di conquista di nuovi mercati. La Infogrames debutta sulle console a 32 bit con il secondo episodio della saga di *Alone in the Dark*, quando ormai è disponibile su personal computer anche il terzo; l'Interplay ci propone *Descent* un mese prima dell'uscita di *Descent 2*; mentre l'Electronic Arts, dopo aver pubblicato *Road Rash*, già uscito per 3DO molti mesi prima, questo mese

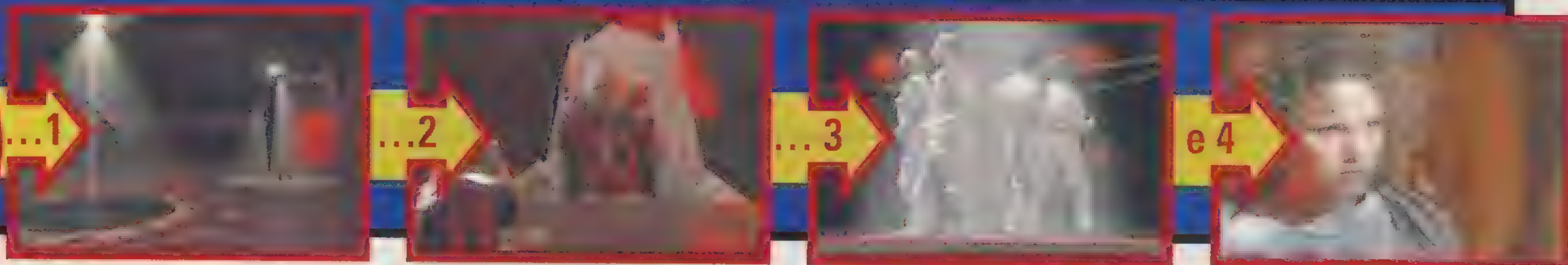
In una fase concitata di combattimento ci troviamo ad affrontare un caccia leggero dei Kilrathi.

Una volta completata la missione si deve far ritorno alla base per essere aggiornati sugli avvenimenti.

L'IMPERO COLPISCE ANCORA!

La lotta tra gli umani e la perfida razza dei Kilrathi è giunta a un nuovo stadio. L'imperatore delle "faccie di pelo" sta organizzando un nuovo attacco, forse, l'ultimo...

...1 ...2 ...3 e 4

Grazie al computer principale della Victory si può accedere a varie opzioni.

lancia *Magic Carpet*, quando il secondo episodio ha già riscosso molteplici consensi in ambiente DOS, e questo *Wing Commander 3*, che si sovrappone all'uscita di *WC4* per IBM compatibili. Sembrano, insomma, tenere in scarsa considerazione le esigenze degli utenti console, anche se bisogna ammettere che tutti i giochi succitati sono di buon livello qualitativo. Facciamo, quindi, buon viso a cattivo gioco e cerchiamo di evidenziare i molti aspetti positivi della terza puntata di una delle epopee spaziali più famosa nella storia dei videogiochi. Innanzitutto, per la realizzazione di questo gioco sono stati spesi milioni di dollari (*WC4* ne ha richiesti 12, più di 18 miliardi di lire!), e i risultati si notano. L'aspetto puramente estetico è stato curato in maniera maniacale, e le numerose e incredibili sequenze in Full Motion Video narrano l'evolversi degli eventi meglio di molti film che raggiungono le sale cinematografiche. Non a caso anche il cast degli attori è di tutto rispetto, e tra questi spicca la presenza di Mark Hamill, meglio conosciuto come Luke Skywalker, che impersona il nostro alter ego, il colonnello Blair, pilota della Terran Confederation in lotta con i Kilrathi, civiltà aliena dalle sembianze feline. Le sequenze di gioco vere e proprie ci vedono, infatti, a bordo di un caccia spaziale intenti a inseguire e a sparare alle astronavi nemiche, cercando di portare a termine, nel contempo, anche tutti gli obbiettivi prefissati, che variano di missione in missione e che elevano il gioco da semplice sparatutto a complesso simulatore aereospaziale. La grafica, forse, non sfrutta al massimo le potenzialità della PlayStation, ma è comunque in grado di fornire quel realismo necessario a coinvolgere il giocatore; mentre inadeguato si presenta il sistema di controllo del velivolo, visto che i numerosi comandi da tastiera della versione PC sono stati implementati grazie a complesse combinazioni di tasti, che richiedono molta pratica e una buona dose di pazienza. Tuttavia, *Wing Commander III* rimane un ottimo gioco che riuscirà sicuramente a soddisfare gli appassionati del genere.

• Trust

WING COMMANDER III

Wing Commander III è sicuramente un gioco ben fatto, che riesce a unire incredibili sequenze cinematografiche, che hanno l'evidente pregio di riuscire a immergere completamente il giocatore negli intrecci della storia, con delle sezioni di gioco molto curate e divertenti, che lo elevano da semplice film interattivo a grande simulatore spaziale. I quattro CD che contengono questo titolo sono stati riempiti fino all'orlo, così da garantire un duraturo viaggio nel mondo della Terran Confederation e dei Kilrathi. Se ci si lascia catturare dall'atmosfera, risulta poi difficile staccarsene, anche se è impossibile non notare un paio di difetti che non gli consentono di raggiungere il Power Game. Innanzitutto, è difficile digerire l'uscita in contemporanea di *Wing Commander IV* e la mancanza totale di miglioramenti grafici rispetto alla versione 3DO, ma, soprattutto, non possiamo non evidenziare la difficoltà di impostare tutti i vari comandi, a causa delle assurde combinazioni di tasti da utilizzare.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ (7/10)
Se non fosse per la complessità dei controlli via joypad, la giocabilità sarebbe ottima

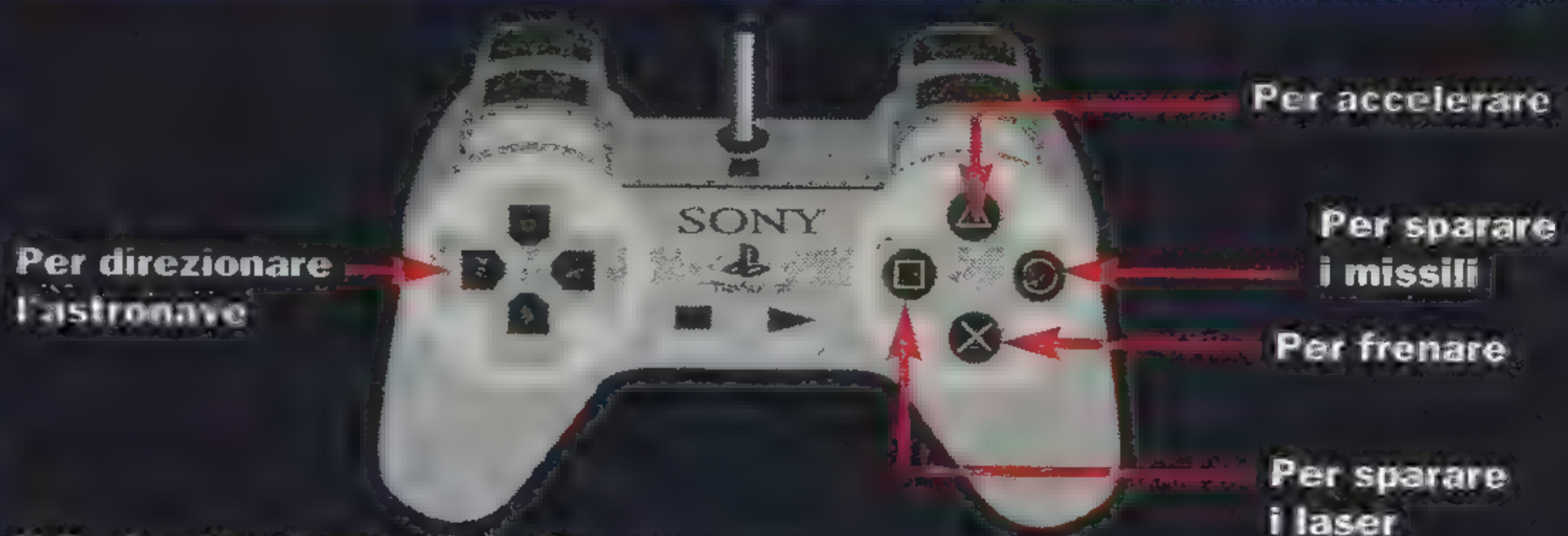
GRAFICA (9/10)

SFIDA (8/10)
Le oltre 30 missioni del gioco vi terranno impegnati per diverso tempo

SONORO (8/10)

PSX 86

SOTTO CONTROLLO

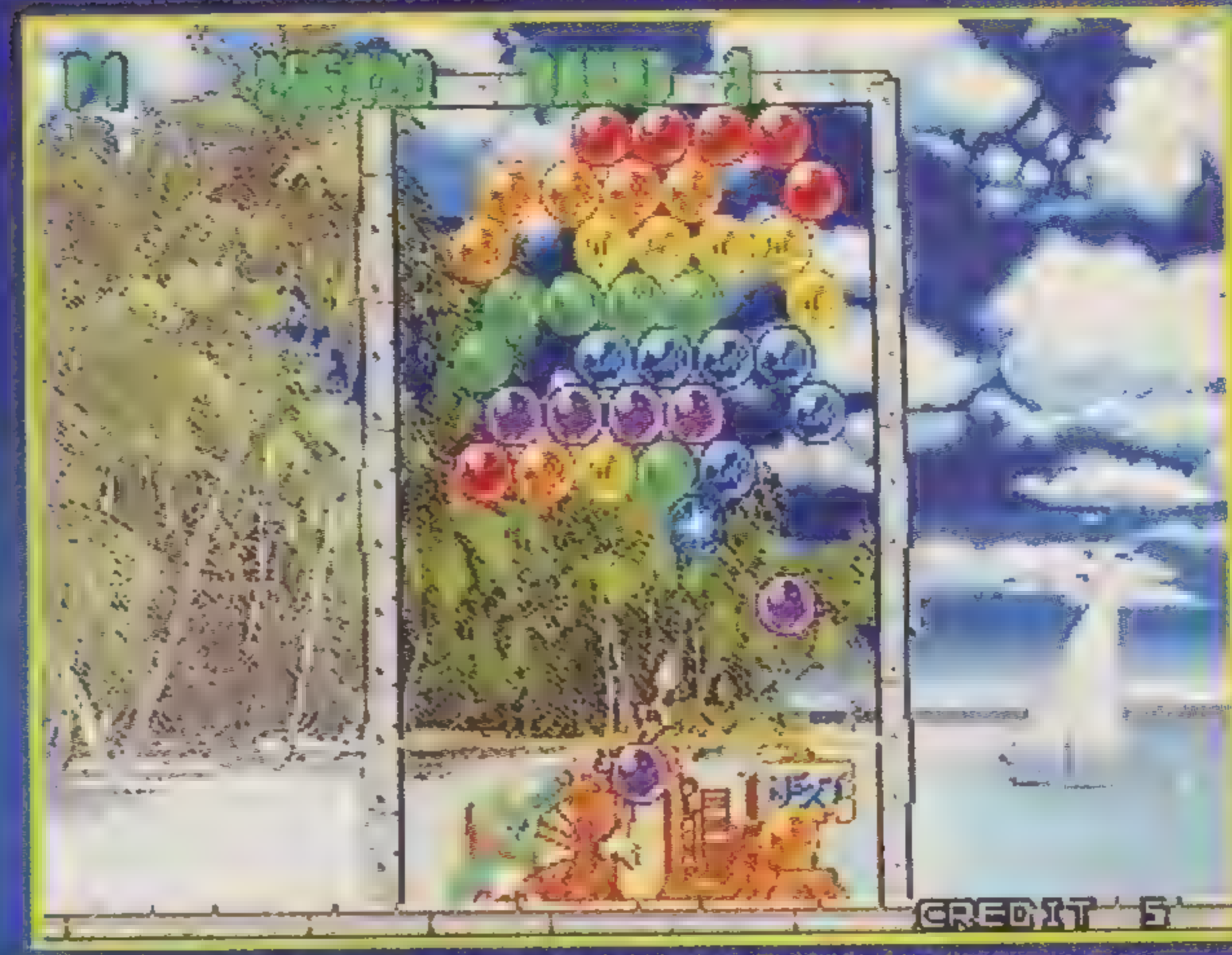
Per direzionare l'astronave
Per accelerare
Per sparare i missili
Per frenare
Per sparare i laser

N.B.: le altre funzioni si ottengono con complesse combinazioni di tasti

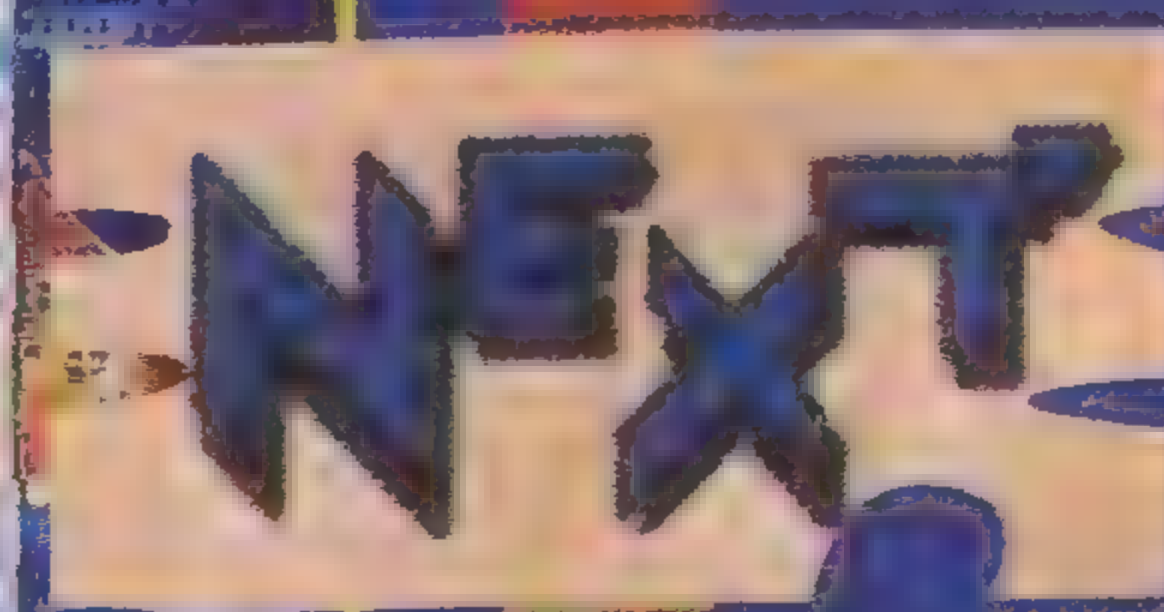
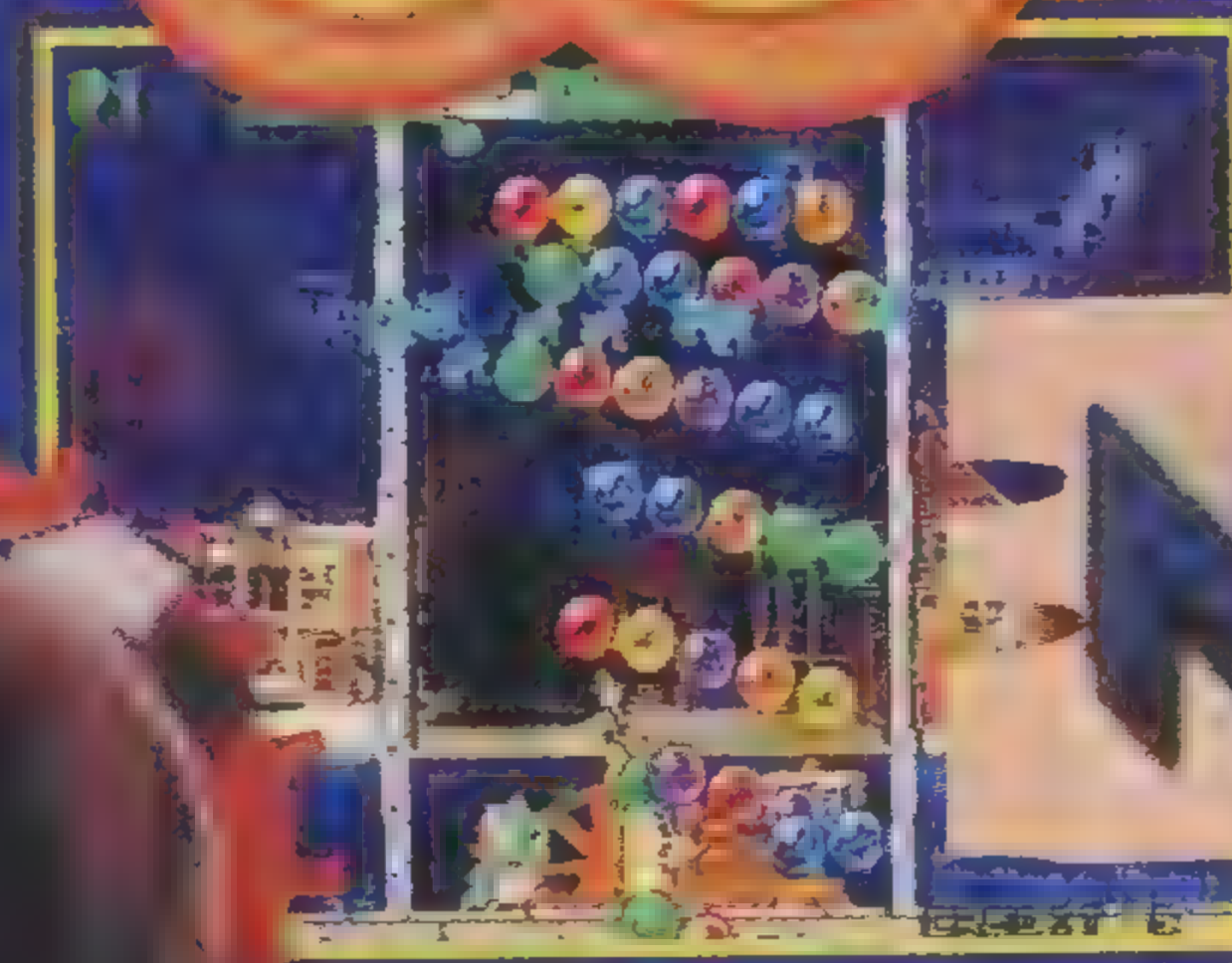
Casa: TAITO
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

PUZZLE BOBBLE 2

POWER GAME

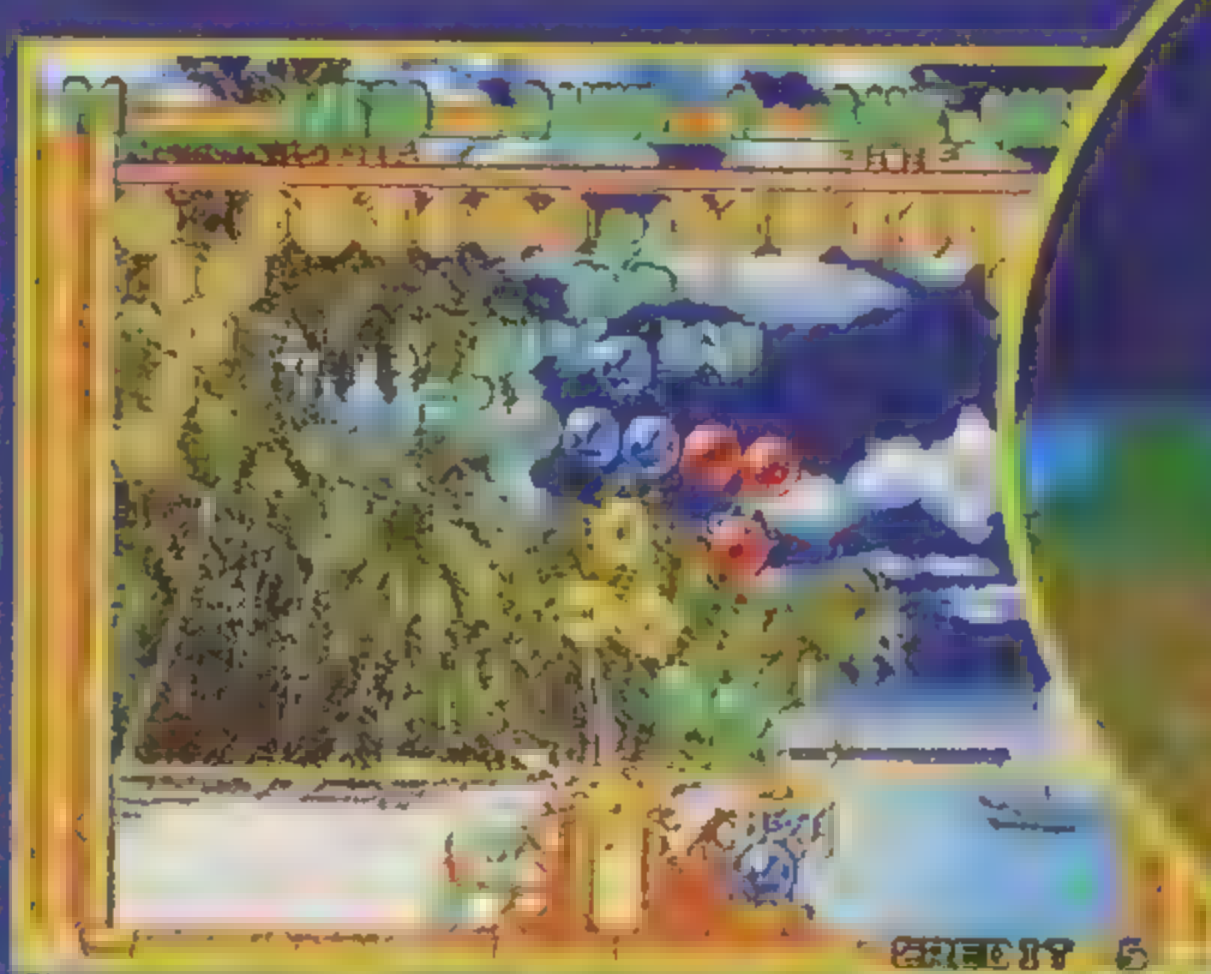
パズル 2

Dopo aver deluso le aspettative degli utenti PSX con due titoli di scarsa qualità come *Zeitgeist* (conosciuto anche come *Jupiter Strike*) e *Champion Wrestler*, la Taito ci riprova con il sequel di uno dei suoi giochi meglio riusciti dello scorso anno. Quando uscì in sala giochi e successivamente su Neo-Geo e Super Nes, *Puzzle Bobble* riscosse un buonissimo successo, non perché stupisse dal punto di vista grafico, ma perché poteva contare su una giocabilità stratosferica. Il concetto alla base del gioco è piuttosto semplice e prende in minima parte spunto dal mitico *Tetris*: in questo caso il nostro compito non sarà quello di formare una linea orizzontale con i vari pezzi che ci vengono dati, ma dovremo unire tre o più bolle dello stesso colore, usando una specie di "lancia-bolle" posto ai piedi dello schermo, manovrato dal leggendario Bob, il draghetto verde di *Bubble Bobble*. Dopo pochi minuti di gioco si è già presa la mano e da quel momento in poi è praticamente impossibile riuscire a staccarsi, specialmente se si gioca con qualche amico. In questo caso, infatti, ogni volta che si riesce a unire più di tre bolle, queste andranno a finire nell'altra metà dello schermo gestita dall'amico/avversario, rovinandogli così tutti i piani di vittoria, visto che spesso e volentieri le bolle si infilano nei punti più scomodi per il rivale. Oltre che molto facile da giocare e immediato, *Puzzle Bobble 2* è, come il suo predecessore,

Ogni tanto sarà disponibile una pallina speciale (quella con la stellina) che funzionerà da bonus.

NEXT

immensamente gratificante: con un po' di pratica si riesce a imparare tutte le varie angolazioni da dare alle bolle, riuscendo così a raggiungere luoghi apparentemente irraggiungibili. La vera critica che poteva essere rivolta al primo episodio era la relativa mancanza di sfida nel caso del gioco in solitaria; in questo sequel i ragazzi della Taito hanno eliminato questo unico neo, aggiungendo diverse modalità di gioco, tra le quali una specie di "Versus Mode" contro dei simpaticissimi personaggi gestiti dal computer, alcuni dei quali provenienti da *Bubble Bobble*, come la balena o il fantasmino. Il sonoro è veramente ottimo con musiche decisamente orecchiabili e che ben si sposano con lo spirito allegro del gioco. La grafica, decisamente poco importante in un titolo del genere, non è comunque male, potendo contare su un gran numero di colori e un sacco di simpatiche scenette tra i vari personaggi realizzate davvero bene. Insomma, se ci si vuole divertire come pazzi con gli amici (o anche da soli) e si vuole avere un titolo veramente godibile e longevo, non si può non considerare questo *Puzzle Bobble 2*, che riscatta completamente la Taito dopo gli ultimi bidoni. A quando la compilation con *Bubble Bobble*, *Rainbow Islands* e *Parasol Stars*?

• Pi-Chan

Si ringrazia Japan Planet (Monza-MI)

Il gioco a due è sicuramente la modalità più divertente e longeva.

Cercate di far cadere più sfere in un sol colpo per ottenere più punti.

PUZZLE BOBBLE 2

Con questo *Puzzle Bobble 2* è praticamente impossibile non divertirsi. Solo di pochi altri giochi si può dire lo stesso, ed è proprio questa la migliore caratteristica di questo titolo. Si impara subito a giocare e già dopo pochissime partite si è in grado di far compiere alle bolle traiettorie incredibili, lasciando di sasso i vari avversari, che si ritroveranno in brevissimo tempo ad avere a che fare con il doppio delle sfere. Inoltre, questa volta, grazie alle numerose opzioni e modalità di gioco, è assicurata una buona longevità anche nel caso del gioco in singolo, vero punto debole del primo episodio. La grafica non sfigura di certo, grazie a dei simpatici fondali, e il sonoro è veramente ben realizzato, ricco di musichette a tema. In questo caso, non riusciamo proprio a trovare punti deboli e non possiamo che consigliare *Puzzle Bobble 2* a tutti i possessori di PSX che vogliono impegnarsi in lunghe sessioni videoludiche. Sicuramente non ne rimarranno delusi.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ (9/10)
Si impara subito e in poco tempo masterizzerete le angolazioni da dare alle bolle

GRAFICA (7/10)

SFIDA (9/10)
In due è praticamente infinita, ma anche nel modo singolo è molto buona

SONORO (9/10)
Le varie musiche sono veramente ben fatte e sono decisamente simpatiche

PSX 90

SOTTO CONTROLLO

Per decidere la traiettoria della bolla

Per lanciare le bolle

Casa: GAME ARTS
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

GUNGRIFFON
THE EURASIAN CONFLICT

Nel panorama dei titoli per Saturn, non aveva ancora fatto la sua apparizione un gioco che simulasse gli epici scontri tra i mech. Queste incredibili armature potenziate avevano, infatti, già fatto la loro apparizione su PlayStation, in titoli come *Kileak The Blood* e *Krazy Ivan* (per citare due dei più riusciti), ma ancora mancavano sul 32 bit di casa Sega, almeno in una versione che andasse oltre il classico sparatutto in 3D ultrapompato. *Gun Griffon* rappresenta, dunque, un tentativo di portare i giganti metallici anche su Saturn, cercando di creare un vero e proprio scenario di combattimento, prerogativa di tutte le simulazioni. In questo titolo, infatti, il giocatore si trova alla guida di uno dei mech dell'organizzazione "Gun Griffon", creata per stabilizzare la situazione bellica nell'Eurasia. La scarsità di risorse e di cibo ha portato tre organizzazioni governative militari a contendersi i due continenti e solo la "Gun Griffon" può porre limite a questo sanguinoso conflitto. In termini di gioco, questo si risolve in una serie di missioni che andranno affrontate a bordo di un potentissimo mech. Inizialmente, la scelta sarà limitata a sole quattro missioni in Russia, ma, una volta ripulito l'ambiente, sarà possibile accedere a ulteriori missioni negli altri paesi dei due continenti. Purtroppo però, per quel che riguarda le missioni iniziali, lo scopo di questi combattimenti rimane, essenzialmente, sempre quello di eliminare ogni unità nemica presente nella zona di guerra. Questi mezzi variano molto e, se in un primo momento può sembrare semplice distruggere carri armati e camionette, quando si incontreranno i primi mech nemici e gli elicotteri, la situazione diventerà estremamente più ardua, soprattutto a causa del elevato numero. Per fronteggiare dei simili eserciti si può con-

Alcune armi hanno un comodo puntamento automatico.

Nelle missioni notturne è possibile attivare la visione a infrarossi.

I carri armati, in numero ridotto, sono sicuramente i nemici meno pericolosi.

Oltre a mech antropomorfi, incontrete robot insettiformi.

FIGHT FIRE WITH THE FIRE

La lunga sequenza iniziale mostra delle scene tipiche di combattimento che dovremo poi affrontare alla guida del nostro potente mech

1 ...2 ...3 e 4

tare sia su altre unità (per fortuna il nostro mech non è mai l'unica forza d'attacco nella zona), sia sulle incredibili capacità del mezzo al nostro comando. Il mech della "Gun Griffon" è, infatti, equipaggiato con quattro tipi di armamento (mitragliatrice, cannone, missili a ricerca e bombe a grappolo), una torretta girevole, che permette di sparare a 360 gradi, e dei potentissimi reattori per saltare e restare in aria un breve periodo di tempo. È inutile dire che la sopravvivenza sul campo di battaglia sarà assicurata solo da un perfetto uso di tutte queste caratteristiche combinate e da una pianificazione (non eccessivamente strategica) negli attacchi ai mezzi nemici. Anche dal punto di vista tecnico *Gun Griffon* si presenta in maniera ottima: i mezzi di combattimento e gli edifici sono stati realizzati, come al solito, tramite poligoni ottimamente texturemappati e il clipping (inevitabile quando ci si trova di fronte a un orizzonte "infinito") è molto leggero, a meno che non ci si trovi in città. Insomma, ci troviamo davanti a un buon titolo che, pur non raggiungendo livelli eccellenti, può assicurare una buona quantità di divertimento.

• Air

Si ringrazia Japan Planet (Monza-MI)

Effetti fumogeni ed esplosioni sono stati curati in maniera eccellente. Peccato che questa esplosione in particolare si riferisca al nostro povero mech!

In volo, è molto più facile colpire evitando il fuoco nemico.

GUN GRIFFON

Non si può certo dire che *Gun Griffon* sia un prodotto di seconda qualità, tutto il gioco è stato, infatti, ben curato in ogni dettaglio raggiungendo dei risultati di tutto rispetto (anche se non siamo ancora ai livelli di *Krazy Ivan*). Dopo le prime partite di "ambientamento", i combattimenti diventano piuttosto istintivi, pur richiedendo una piena conoscenza delle possibilità offerte dal mech. Il problema, se così si può definire, risiede nella struttura dei combattimenti e delle missioni. Se, da un lato, gli attacchi vanno portati con una certa strategia, dall'altro l'architettura delle missioni pare un po' troppo semplicistica, rendendo questo titolo un ibrido, comunque ben riuscito, tra una simulazione e un arcade. A parte questa "stranezza", tutto il resto funziona in maniera egregia, a cominciare dall'ottima grafica con cui sono stati realizzati tutti i mezzi da combattimento. Se siete appassionati di mech e battaglie furibonde, *Gun Griffon* potrebbe essere il titolo che fa per voi, a patto che non abbiate eccessive pretese di simulazione.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÀ 7/10

Il sistema di comando è abbastanza semplice da imparare, anche se sarà necessario un buon allenamento per muoversi liberamente durante i combattimenti.

GRAFICA 8/10

Tutti i mech e i mezzi da combattimento sono realizzati con competenza. Curati anche i fondali, ricchi di dettagli.

SFIDA 8/10

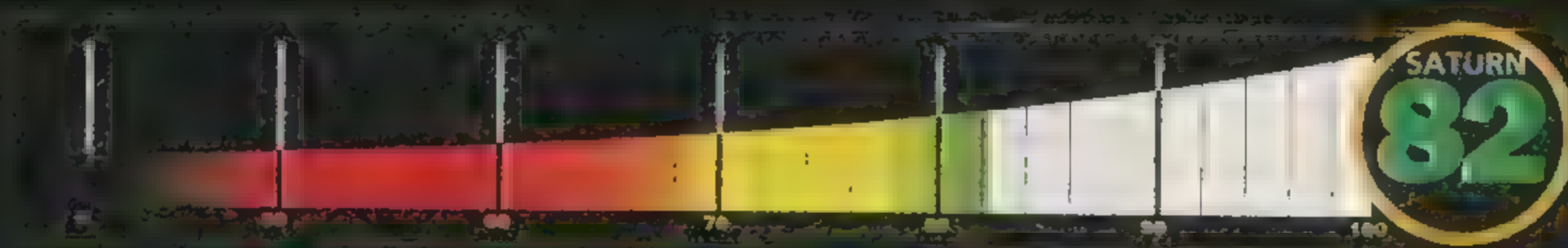
All'inizio può sembrare estremamente facile, ma entrando nel vivo della battaglia, si capisce che non è affatto così.

SONORO 7/10

Tutto nella norma, a partire dalle musiche [illegible] ad arrivare all'occasionale parlato digitalizzato.

SATURN 82

SOTTO CONTROLLO

Per attivare la torretta
Per accelerare
Per muovere il Mech
Per la visione notturna
Per attivare lo "slide"
Per sparare
Per saltare
Per cambiare arma
Per decelerare

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 - 41100 MODENA - TEL. 059/243696 - FAX 059/242727
IMPORT CONSOLE E VIDEO GAMES DA U.S.A. E JAPAN
VENDITA DIRETTA A RIVENDITORI E PRIVATI

GIOCHI GAME BOY A PARTIRE DA L. 25.000
GIOCHI GAME GEAR A PARTIRE DA L. 25.000
GIOCHI MEGA CD A PARTIRE DA L. 25.000
GIOCHI MEGA DRIVE A PARTIRE DA L. 25.000
GIOCHI SUPER NINTENDO A PARTIRE DA L. 25.000
GIOCHI 3DO A PARTIRE DA L. 35.000
GIOCHI SATURN A PARTIRE DA L. 50.000
GIOCHI PLAY STATION A PARTIRE DA L. 75.000

TELEFONA QUESTA FANTASTICA OFFERTA
DURA SOLO FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

ALMARCONSOLI S.N.C.

SUPERBOY 7

NOLEGGIO E VENDITA

VIDEOGAMES

ULTIME NOVITA' DAL GIAPPONE E DALL'AMERICA

OLTRE 600 TITOLI DISPONIBILI
PER IL NOLEGGIO

- PLAY STATION
- SATURN
- 3 D O
- NEO GEO
- SUPER NINTENDO
- MEGA DRIVE
- GAME BOY
- GAME GEAR

" CONVENZIONATI MILIONAIRE E BANCA DI NAPOLI "

00154 ROMA VIA PROSPERO ALPINO, 56

FLASH GAMES

VIA VALDIERI 12 - 10139 TORINO
(vicino Piazza Adriano)
TEL. (011) 43.40.289 - FAX (011) 43.48.189

NOLEGGIO E VENDITA
GIOCHI E CONSOLES

M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR
GAME BOY - NEO GEO - SATURN - PLAYSTATION
ULTRA 64 - MEGA CD - AMIGA - 32X
COMPUTERS - NOTE BOOKS - SOFTWARE
CD ROM - ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLES
PERMUTA E VENDITA USATO

Un piccolo spazio pubblicitario per prezzi sempre più piccoli e più convenienti.

Telefonate!!!

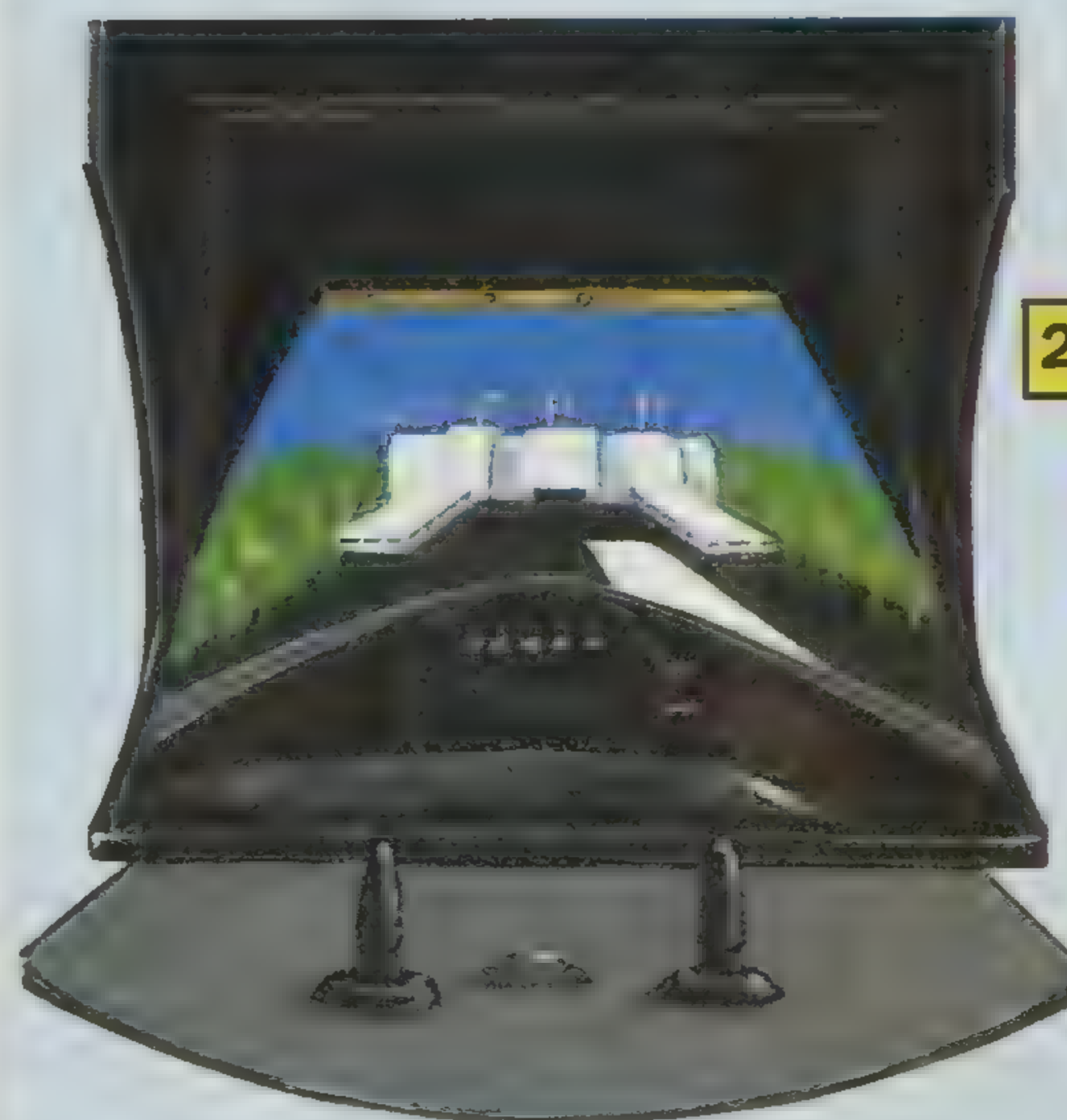
Scoprirete i nostri vantaggi e le nostre offerte settimanali.

VENDITA RATEALE SENZA INTERESSI !!!

VIDEOGAME EXPO

1ª EDIZIONE

25 - 26 maggio 1996

orario 10-19

Parco Esposizioni NOVEGRO Areoporto Milano Linate

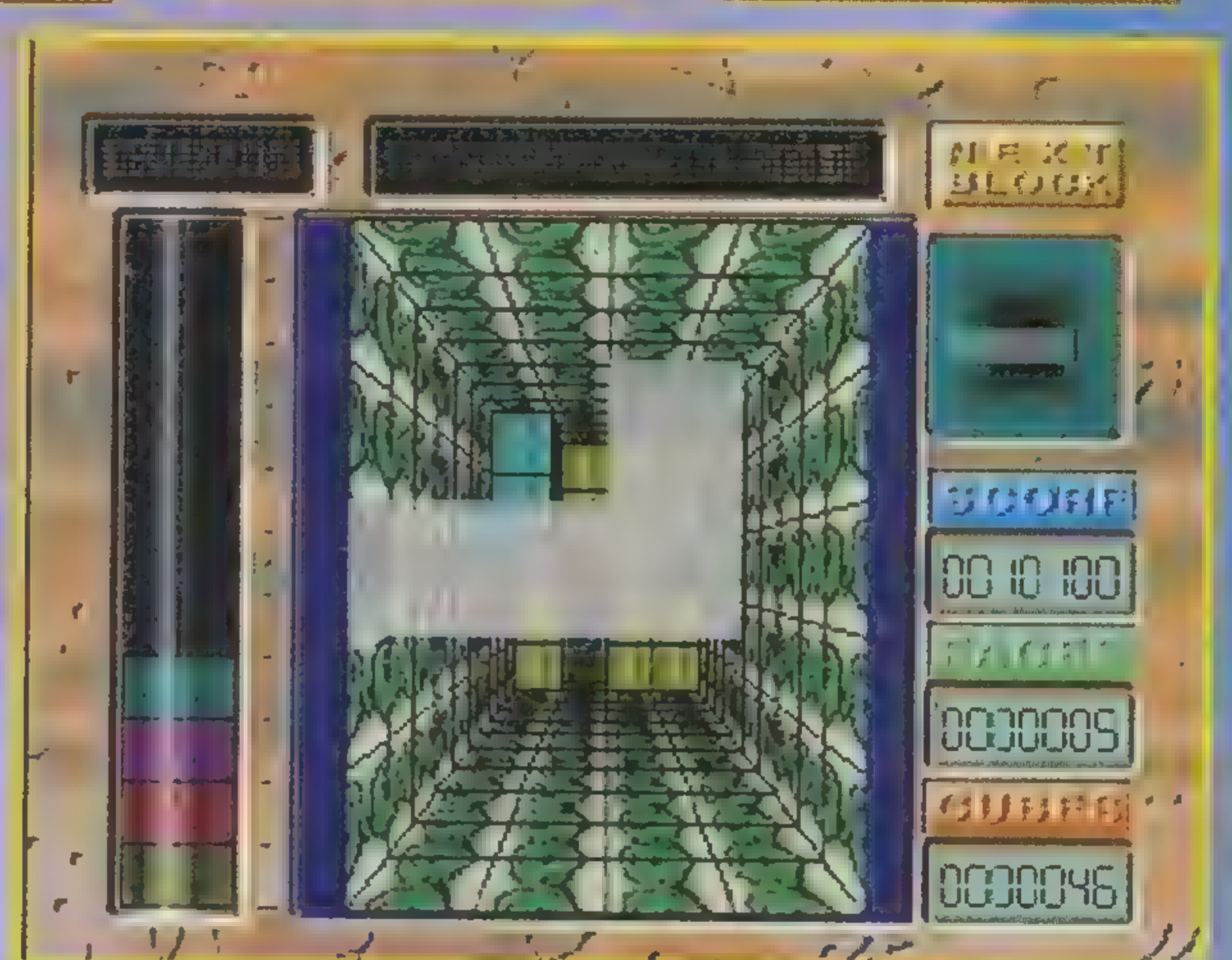
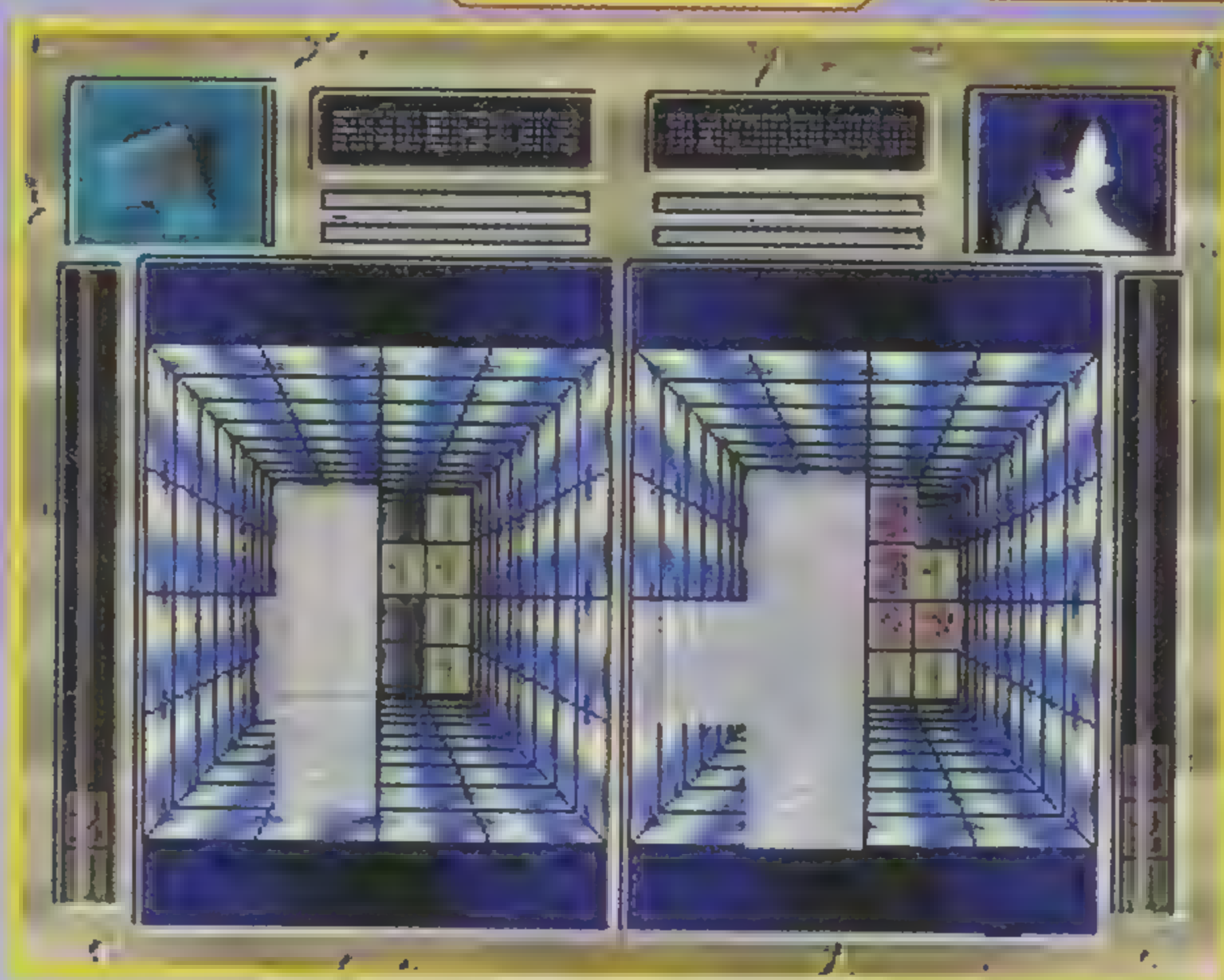
Per informazioni e iscrizioni:
COMIS LOMBARDIA Via Boccaccio, 7 - 20123 Milano
Tel. (02) 46.69.16 (5 linee r.a.)
Fax (02) 466911

Casa: TECHNOS
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

GEOM CUBE

Non fatevi trarre in inganno dal titolo: *Geom Cube* non è altro che *Block Out* con un nome differente. Per quanti (temo pochi, vista la scarsa diffusione del coin-op) amavano la versione da sala o la buona trasposizione per Mega Drive, risalente a qualche tempo fa, si tratta sicuramente di un gradito ritorno. Gli altri, invece, sappiano che il suddetto titolo è semplicemente la versione poligonale di *Tetris*. La principale, oltre che unica (ma non irrilevante) differenza con l'illustre genitore, è data dalla diversa visuale con la quale si vedono venir giù i "mattoni". Se nel caso di Tetris, infatti, eravamo costretti a osservare l'azione da un punto di vista bidimensionale, in questo caso siamo posti alla sommità del pozzo, creando così un suggestivo effetto 3D e, nel contempo, arricchendo l'azione di gioco in maniera geniale. I classici pezzi colorati, dovranno ora essere ruotati sia sull'asse Y e X (come in *Tetris*) che sull'asse Z (asse che definisce la profondità). Il gioco, inoltre, è ora infarcito di opzioni per rendere le partite veramente personalizzabili: oltre alla scelta dei comandi e alla possibilità di giocare in modo "Finite" (passando di quadro, dopo aver completato un numero prestabilito di "basi") o "Infinite" (giocando lo stesso quadro in maniera continuata, con una velocità di caduta dei mattoni sempre maggiore), si può anche scegliere il rivestimento con il quale acconciare sia il pozzo che i mattoni. Inoltre, si ha la possibilità di sfidare otto lottatori computerizzati di crescente bravura, che verranno introdotti da piccole sequenze poligonali.

• *Gearloose*

Si ringrazia Astrocomputer (Roma)

GEOMCUBE

Era dai tempi di *Block Out* che speravamo ardentemente di vedere una conversione di questo titolo per le nuove console, quindi il nostro entusiasmo per *Geom Cube* risulta più che giustificato. Tutto è come dovrebbe, dalla grafica (funzionale pur non essendo sciatta) ai differenti modi di gioco (particolarmente piacevole quello contro il computer). Addirittura, il sonoro offre delle tracce molto orecchiabili e sicuramente degne di nota. I controlli, pur risultando appena imprecisi a un livello elevato, sono intuitivi come sempre, mentre la longevità, come prevedibile, è altissima. Ecco il magnifico esempio di un titolo che, pur non potendo contare su una grafica esagerata o un sonoro apocalittico, così come non avendo alle spalle una promozione esasperante, si merita tutto il successo che riuscirà a racimolare. Ci auguriamo realmente che possa diventare un piccolo cult, e quindi lo consigliamo senza riserve soprattutto a quelli che stanno cercando qualcosa di differente.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITA (8/10)
Basta sapere come si ruotano i maledettissimi mattoncini...

GRAFICA (7/10)
[illegible]

SFIDA (10/10)
Un gioco che, molto probabilmente, continuerete a utilizzare anche quando la PlayStation apparterrà al passato.

SONORO (8/10)
[illegible] risultano molto ben fatt[illegible]

PSX 85

SOTTO CONTROLLO

Per ruotare il pezzo sull'asse Z
Per ruotare il pezzo sull'asse Y
Per spostare il pezzo
Per ruotare il pezzo sull'asse X
Pausa
Per far cadere velocemente il pezzo

ANNUNCI

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

VENDO

VENDO PlayStation + 2 joystick tipo sala giochi con base e leva in metallo + 3 giochi: *Tekken, WipeOut, Japan League Prime Goal EX* + memory card + scart, tutto nuovissimo a prezzo da concordare.
Roberto - tel. 080/729297 -9557991 ore pasti

VENDO i seguenti titoli per **SNES**: *The Death and Return of Superman* (pal) L. 60.000, *Judge Dredd* (pal) L. 60.00, *Brutal* (pal) L. 65.000, *Dracula XX* (jap) L. 80.000, *Tuff e Nuff* (pal) L. 50.000, *Samurai Shodown* (usa) L. 80.000, *Dragon Ball Z 3* (jap) L. 80.000.
Marco Casadei - via Somalia, 9 - 47100 Forlì

VENDO Game Gear con 4 giochi in 1 a L. 150.000. Vendo inoltre **SNES** con *Hokuto No Ken 7* a L. 170.000 e **Sega MegaDrive** con 5 cartucce: *Street of Rage II, Terminator I* e *II, Fatal Fury* e *Sonic* il tutto a L. 250.000.
Daniele - tel. 0423/859275

VENDO SNES (it.) + 12 giochi a L. 500.000 o separatamente a L. 50.000 cad. Titoli nuovissimi e in perfette condizioni, inoltre vendo **Sega Master System** + 21 giochi + 2 joypad + 1 pistola a L. 100.000. Vendo anche **GB** + 4 giochi e guscio, salvavita a L. 200.000. Tutto in ottimo stato. Massima serietà.
Gioacchino - tel. 0883/522234

VENDO MegaDrive 16 bit con 27 cassette, alcuni titoli: *Combat Cars, Dinamite Duke, Dino Dini Soccer, Superman, Fatal Labirint, Asterix, Battle Golfers, Virtual Racing* con adattatore per le cassette giapponesi, il tutto a L. 990.000 e solo per le prime 15 telefonate un joystick in regalo, oppure scambio il tutto con un **Sega Saturn** con *Virtua Cop* oppure *Virtua Racing* e *Daytona USA* con volante.
Riccardo - tel. 0131/820178

VENDO per **MD**: *Talmit's Adventure* L. 20.000, *EarthWormJim* L. 60.000, *SSF2* L. 70.000, *SFSCE* L. 40.000, *MK2* L. 60.000, *Fifa Soccer* L. 40.000, *Fifa '95* L. 60.000, *Virtua Racing* L. 60.000, *Aladdin* L. 40.000, *Sub Terrania* L. 50.000, *Dragon L.* 50.000, *NBA Jam* L. 30.000 in blocco L. 550.000. Milano e zone limitrofe.
Angelo - tel. 02/55211158

VENDO per **SNES** le seguenti cartucce: *Mortal Kombat II* L. 45.000, *Super Street Fighter II* L. 60.000 e *Illusion of Gaia* L. 70.000. Spese di spedizione escluse nel prezzo.
Daniele - tel. 0376/619175

VENDO console **MegaDrive II** + **32X** europea completa di tutti i cavi in dotazione e di un joypad originale Sega. Vendo inoltre le seguenti cartucce: *The Story of Thor* (70.000), *Mortal Kombat 3* (60.000), *Virtua Racing Deluxe* (32X 75.000), *Virtua Fighter* (32X 80.000) separatamente o in blocco a sole L. 400.000 trattabili.
Carlo - tel. 0439/787484 ore pasti

VENDO/SCAMBIO un **MegaDrive** il tutto completo con due joypad e 10 cartucce tutte del '94-'95 (super titoli) e un **Master System II** con 14 cartucce, tutti gli ultimi titoli uscite per la console. Vendo tutto in blocco o scambio con un **Neo Geo Cart** con 4 giochi o **CD** con 3 giochi oppure con un **Saturn** o **PlayStation** con almeno 1 gioco.
Salvatore - tel. 079/442611

VENDO/SCAMBIO A500 + molti giochi + 10 programmi + espansione + 3 joystick + 1 mouse + drive esterno + 2 portadischi + cavo scart + modulatore TV a L. 425.000. **MegaDrive II** (da riparare un pezzo) + 1 joystick a 6 tasti + cavi a L. 90.000. **C64** + giochi + tastiera + registratore a L. 130.000. O in blocco a L. 600.000.
Eugenio - tel. 0536/955038

VENDO/SCAMBIO titoli per **PlayStation**: *Kileak the Blood, Toshinden*, L. 70.000; *Street Fighter the Movie* L. 60.000, *WipeOut, Loaded, War Hawk* L. 50.000. Scambio con *NBA in the Zone, Arc the Lad Americano, Firestorm Thunderhawk II*.
Alessandro - tel. 0836/564361

VENDO A600 1Mb completo di modulatore, mouse, 2 joypad a infrarossi 1 joystick ed un volante per giochi di guida simulazioni aeree tutti marcati quickshot, completi di imballaggi originali + giochi tra cui: *Turrican II, Road Rash, Alien Breed, Kick Off 3* + contenitore 100 dischetti tutto a sole L. 390.000.
Maurizio - tel. 06/9256403

VENDO MegaDrive + 3 joypad + 9 giochi tra i quali (*Mortal Kombat 3, Street Racer, Virtua Racing*) + Menacer + **GB** + cavo di collegamento + 6 giochi tra i quali (*Tiny Tune, World Cup, Sbullonati*). Imballaggi originali tutto in blocco al prezzo di sole L. 500.000.
Daniele - tel. 0549/900477

VENDO MegaDrive jap + fighter pad II (a tasti), joypad originale 6 tasti e convertitore mega Key. Vendo inoltre 20 cartucce. Solo in blocco a L. 800.000 prezzo trattabile. Valido solo per Massa Carrara, Lucca, Viareggio e dintorni. Max serietà.
Daniele - tel. 0585/349071

VENDO SNES pal completo di due joypad, due adattatori cassette Japan-Usa, Super Game Boy e 14 cassette giochi. Tutto L. 500.000, anche separatamente.
Luciano - tel. 015/31284

VENDO le seguenti cartucce per **SNES**: *Donkey Kong Country* (pal) L. 75.000, *WWF Raw* (pal) L. 45.000, *Street Fighter II Turbo* (jap) L. 50.000, *MK 2* (pal) L. 65.000, *Soccer Shotout* (usa) L. 70.000, *Donkey Kong Country 2* (usa) L. 120.000. Li scambio con: *Weapon Lord, EarthWormJim 2, NBA Jam T.E., Fever Pitch, Dragon Ball Z 3.*
Massimo - tel. 0583/75037

CERCO

CERCO Super Famicom (Super Nintendo giapponese) + 2 pad + adattatore universale + **Super Street Fighter II**.
Andrea - tel. 099/7791849 ore 21

CERCO disperatamente *Mazinga Z* e *Capitan Tsubasa* per Super Famicom, possibilmente in buone condizioni. Sono disposto a pagare molto.
Antonio - tel. 0776/312191 ore pomeridiane

CERCO Game Power nn. 1, 2, 5, 12, 16, 21 a max L. 6.000 l'uno.
Manuel Pratizzoli - via Montalbano, 2 - 41036 Medolla (MO)

CERCO disperatamente *Desert Strike* o *Lion King* per **SNES**. Posso scambiare con uno dei seguenti giochi: *Sbullonati* (pal), *Final Fight II* (pal), *MK 1* (pal), *Blazing Skies* e altri in perfette condizioni con imballaggio e istruzioni. Solo Lazio max serietà.
Franco - tel. 06/9458535 ore pasti

SCAMBIO

SCAMBIO/CERCO giochi per PlayStation (euro version), in particolare *Discworld, Toshinden II, X-Com* e *Destruction Derby*. Inoltre scambio molte carte assortite (tra cui alcune rarissime) di Magic 2a ediz. (set base) con giochi per PlayStation.
Armando - tel. 0982/75265 dopo le 14.30

SCAMBIO per **MegaDrive** i titoli *Marble Madness, Dark Castle, Wonder Boy III, Rocket Knight Adventures, Superman*. Solo Pordenone e dintorni.
Luca - tel. 0427/72400

SCAMBIO Sega Genesis completo di cavi e imballaggi originali + 2 pad a 3 tasti + Mega Key un adaptor + 13 cartucce tra cui: *Street Fighter 2, Flashback, EarthWormJim*. Scambio il tutto con **Sega Saturn** Usa o Euro con almeno 1 gioco. Possibilità di vendita L. 700.000, tutto il materiale è in perfette condizioni. Richiedo e assicuro massima serietà.
Francesco - tel. 0865/414716

I RACCONTI DI EYEDOL

GAME OVER PRESENTA

EH, SÌ. QUEI RAGAZZACCI NE HANNO COMBINATE DI TUTTI I COLORI (PREMERE IL PAD SU O GIÙ PER VEDERE I COLORI). PER ESEMPIO POTREI RACCONTARVI...

IL PAD

... DI QUANDO JAGO PORTÒ A SPASSO SABREWULF...

BAU!

...DI QUANDO FULGORE È ANDATO A NAJA...

AAAAHH!!

? ? ? ?

...DI QUANDO CINDER E GLACIUS HANNO FATTO IL BARBECUE...

WAMP!!

Si ringrazia Massimiliano Viola

SWISH!

... DI QUANDO THUNDER HA FATTO I CAPELLI A T.J. COMBO...

... DI QUANDO ORCHID VOLEVA GIOCARE CON RIPTOR...

CÁIN!

...DI QUANDO SPINAL HA TROVATO IL SUO PRIMO LAVORO AL MUSEO...

FLASH!

650 a.C.

... E DI QUANDO MIYAMOTO HA DISEGNATO I BAFFI SULLA COPERTINA DEL MIO NUOVO ALBUM.

AWESOME COMB-ILATION

EH! EH! EH!

BILLY EYEDOL

The Beast

LA PROSSIMA VOLTA VI RACCONTEREMO DI COME ABBIAMO PESTATO IL DISEGNATORE DI QUESTO FUMETTO.

PERCHÉ LA PROSSIMA VOLTA?

DOBBIAMO ANCORA FARLO!

AH, GIÀ!